PHILIPS

DESIGNER PLUS

designer PLUS

TEKENPAKKET

New Media Systems

HANDLEIDING

PHILIPS

D E S I G N E R
P L U S
P R O G R A M M A

voor MSX2
computers

Dit handboek is een uitgave van Philips Export B.V.,
Eindhoven, Nederland. 1987.

INHOUD

INLEIDING

Het Philips Designer plus programma, dat ontworpen is voor alle MSX2 computers, biedt onbeperkte creatieve mogelijkheden: het verandert uw TV- of monitorscherm in een veelzijdig elektronisch tekenblok en schildersdoek. Indien uw computer meer dan 64K RAM-geheugen bezit, kunt u gebruik maken van de Designer plus animatie-effecten.

Deze handleiding moet u beschouwen als een algemene gids. De verschillende functies en mogelijkheden worden toegelicht. Verder is er volop ruimte om uw eigen verbeelding en creativiteit de vrije loop te laten en de onbeperkte mogelijkheden van het Philips Designer plus programma te ontdekken.

Ons advies luidt: lees deze aanwijzingen goed door, volg ze stap voor stap, experimenteer naar hartelust en geniet. U kunt er veel plezier aan beleven!

Achterin deze handleiding vindt u een beknopt overzicht van de meest belangrijke bedieningstoetsen en alle Designer plus menu's.

1 HET LADEN VAN HET PROGRAMMA

Het Philips Designer plus programma wordt geleverd op een standaard 3,5" diskette.

Als u met het programma werkt, kan een eenvoudige slordigheid of een klein ongelukje betekenen dat het programma verloren gaat! Het is daarom aan te bevelen eerst een kopie te maken, de originele diskette op een veilige plaats op te bergen en uw kopie te gebruiken om mee te werken.

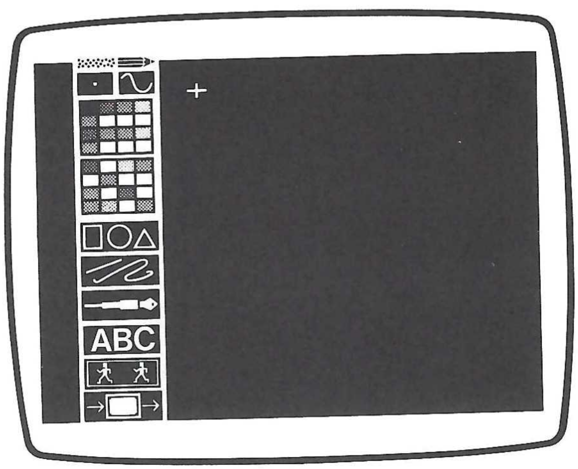
Zorg er voor dat u altijd een paar lege, geformatteerde diskettes bij de hand hebt voordat u aan het werk gaat. U hebt die nodig om uw scheppingen op te slaan voor toekomstig gebruik!

Raadpleeg uw BASIC handboek om te zien hoe u het programma op een andere diskette kunt kopieren en hoe u uw diskettes moet formatteren.

Het laden van het programma

Dit is een "auto-execute" programma. Het betekent dat u de diskette alleen maar in de diskette-sleuf hoeft te steken, **onmiddelijk** nadat u de computer hebt aangezet. Als blijkt dat het programma niet geladen wordt, druk dan even op de RESET knop van de computer.

Wacht een ogenblik en de titelpagina verschijnt op het beeldscherm, kort daarop gevolgd door het hoofdmenu.



Het Designer plus programma is nu geladen.

HET GEBRUIK VAN MUIS, TEKEN-TABLEAU, JOY-STICK EN CURSORTOETSEN

Er zijn bij dit programma in principe vier bedieningsmogelijkheden, die ook in combinatie met elkaar gebruikt kunnen worden:

* **Een muis.** (los verkrijgbaar.)
* **Een teken-tableau.** (Los verkrijgbaar.)
* **Een joy-stick met actieknoppen.** (Los verkrijgbaar.)
* **Het toetsenbord van de computer.**

In het algemeen gesproken wordt het gebruik van een muis of teken-tableau aanbevolen. Ze zijn het meest praktisch in gebruik en leiden ook tot de beste resultaten bij het maken van uw ontwerpen. In sommige gevallen (zoals het invoeren van teksten) kunt u van het toetsenbord gebruik maken.

Bij verschillende tekenactiviteiten is het zelfs goed mogelijk dat de cursortoetsen voor verschillende doeleinden erg praktisch zijn.

Het aansluiten van de handregelaars

Sluit alle handregelaars aan voordat u de computer aanzet.

Uw muis (of joy-stick) moet aangesloten worden op poort 1. Een teken-tableau kan aansloten worden op poort 2. (Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer!)

Als bovengenoemde hulpmiddelen goed zijn aangesloten, kunt u de computer aanzetten. Daarbij gelden dan de volgende onderlinge voorrangsregels:

1. **Teken-tableau.**
2. **Muis** (of joy-stick).
3. **Toetsenbord.**

Dit betekent dat uw muis (of joy-stick) niet zal functioneren zolang u het teken-tableau met de pen aanraakt en dat het toetsenbord op zijn beurt niet gebruikt kan worden zolang het teken-tableau of de muis (of joy-stick) in gebruik zijn.

HET GEBRUIK VAN FUNCTIETOETSEN, ACTIEKNOPPEN, CURSORTOETSEN EN ESC TOETS.

De functietoetsen

Verschillende functies in dit programma worden geactiveerd via de functietoetsen.

F1

HERSTEL functie
Als u deze toets indrukt, verwijdert de computer het resultaat van de laatst verrichte handeling en wordt de daarvoor bestaande situatie hersteld. Uitzonderingen op die regel vindt u bij het handtekenen en de tekst-invoer functies. (Zie **hoofdstukken** 3 en 4.)

F2

MENU OP HET SCHERM EN VAN HET SCHERM AF
De menu's en submenu's, die nodig zijn om de verschillende functies te activeren, moeten van het scherm verwijderd worden voordat u aan het werk kan. In sommige gevallen verdwijnt de menu-kolom vanzelf nadat u een functie gekozen hebt. In andere gevallen echter moet u dat zelf doen door op functietoets **F2** te drukken.

Drukt u nogmaals op functietoets **F2**, dan verschijnt het menu weer op uw beeldscherm.

Dezelfde toets kan ook gebruikt worden om een geactiveerde functie af te breken.

F3

MENU LINKS/RECHTS
Als het programma opgestart wordt, verschijnt de menu-kolom automatisch aan de linkerzijde op het beeldscherm. U kunt het naar de rechterkant verplaatsen door op functietoets **F3** te drukken. Druk dezelfde toets weer in en de kolom gaat terug naar de linkerkant.

F4/F5

Deze functietoetsen worden uitsluitend gebruikt bij het creëren van tekenfilm-effecten. (Zie **hoofdstuk** 5.)

F6

CURSOR VAN HET SCHERM EN OP HET SCHERM
Onder bepaalde omstandigheden kan de aanwezigheid van de cursor op het beeldscherm hinderlijk zijn. U kunt hem laten verdwijnen en weer laten verschijnen door op functietoets **F6** te drukken (hoofdlettertoets + F1).

F7/F8 **Pixel functies**

Een pixel is het kleinste element van uw afbeelding op het scherm dat kan worden gewijzigd; Designer plus heeft twee functies voor het inspecteren en veranderen van pixels.

Met **F7** verschijnen de pixel coördinaten van de cursor in een venster; **F7** functioneert in alle teken-modi. **F7** moet geactiveerd zijn alvorens **F8** gebruikt kan worden.

F8 toont een vergrote (zoom) afbeelding van de pixels rond de cursor. Deze functie werkt alleen in de handmatige tekenmodus.

Wanneer u **F7** indrukt verschijnen de pixel coördinaten van de cursor in een venster, met de horizontale coördinaat boven de verticale coördinaat. Wanneer **F7** nogmaals wordt ingedrukt, verdwijnen alle vensters.

Toets **F8** werkt alleen indien het coördinatenvenster geopend is. Wanneer **F8** wordt ingedrukt, worden de pixels rond de cursor vergroot weergegeven in een venster direct onder het coördinatenvenster. Het zoomvenster kan gesloten worden door **F7** of **F8** in te drukken.

Gewoonlijk bevinden beide vensters zich rechtsboven in het scherm, maar wanneer de cursor zich rechtsboven bevindt, verschijnen beide vensters linksboven.

F10 **PHILIPS DESIGNER PLUS KALEIDOSKOOP**

Als u functietoets **F10** (hoofdlettertoets + **F5**) indrukt, wordt de kaleidoskoop-functie in werking gesteld. (Zie **hoofdstuk 8.**)

ESC Door op de **ESC** toets te drukken wordt elke lopende computer-functie afgebroken.

N.B.: Een meer uitvoerige beschrijving over de diverse functietoetsen vindt u in de diverse hoofdstukken van deze handleiding.

De actieknoppen

Bij gebruik van uw muis
Als u deze handleiding doorleest, zult u vaak de aanwijzing tegenkomen de actieknop in te drukken om een bepaalde functie te activeren, zoals bij het handtekenen, etc.

In dit handboek wordt er van uitgegaan dat u gebruik maakt van een Philips MSX muis. Die muis is uitgerust met twee actieknoppen. Als er gesproken wordt over ''de actieknop'', dan wordt daarmee de linker actieknop bedoeld.

De **rechter** actieknop biedt een handig alternatief voor functietoets **F2** en dient dus om de menu-kolom van het beeldscherm te verwijderen en hem ook weer terug te laten keren.

Bij gebruik van een joy-stick
Als u een Philips joy-stick (NMS 1115) gebruikt, dan ziet u dat die eveneens is uitgerust met twee actieknoppen. De werking van de knop boven op de stuurknuppel is als die van de linker actieknop van uw muis. De actieknop op het voetstuk functioneert als de rechter actieknop van uw muis (als functietoets **F2**).

Bij gebruik van een teken-tableau
Als u een teken-tableau (Philips NMS 1150) gebruikt, dan ziet u dat die ook is uitgerust met twee actieknoppen, een op het tableau, de andere op de pen.

Beide actieknoppen hebben in dit geval hetzelfde effect als de linker actieknop van de muis, **zolang de pen het oppervlak van het tableau aanraakt**. Zodra u de pen van het tableau neemt, hebben beide actieknoppen hetzelfde effect als de rechter actieknop van uw muis.

Bij gebruik van de cursortoetsen
Als u de cursortoetsen gebruikt, dan wordt de rol van de actieknop overgenomen door de SPATIE-balk. In dit geval moet u functietoets **F2** gebruiken om de menu-kolom van het beeldscherm te verwijderen en hem weer te laten verschijnen.

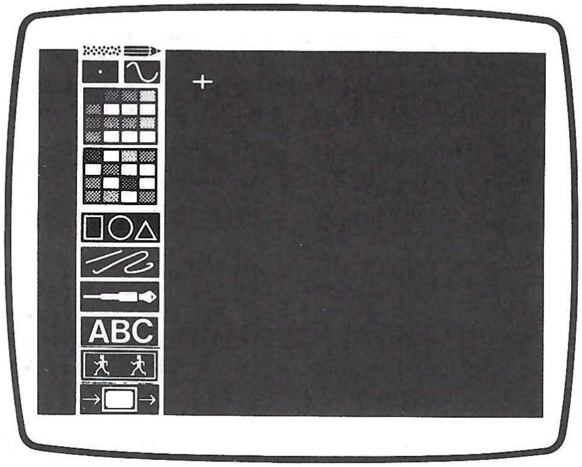
NB.: Als u een ander type teken-tableau, muis of joy-stick gebruikt dan die welke hierboven beschreven werden, dan verdient het aanbeveling eerst de werking van de actieknop(pen) te controleren voordat u aan het werk gaat.

DE MENU'S

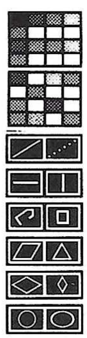
Het Philips Designer plus programma wordt vrijwel helemaal via menu's gestuurd. Het betekent dat bijna alle functies uit een serie menu's gekozen kunnen worden.

Om het programma taal-onafhankelijk te maken worden "**iconen**" gebruikt om de verschillende functies aan te duiden. Het is belangrijk dat u zich vertrouwd maakt met de betekenis van deze grafische symbolen.

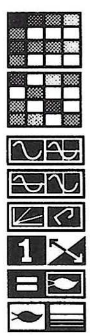
Als u het programma start, verschijnt het hoofdmenu automatisch op uw beeldscherm. Het geeft toegang tot de volgende submenu's:



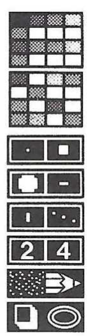
Hoofdmenu



Geome-
trisch
teken menu



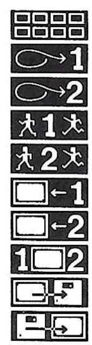
Hand-
teken-
menu



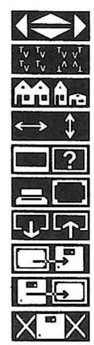
Pen- en
penseel-
keuzemenu



Tekst-
menu



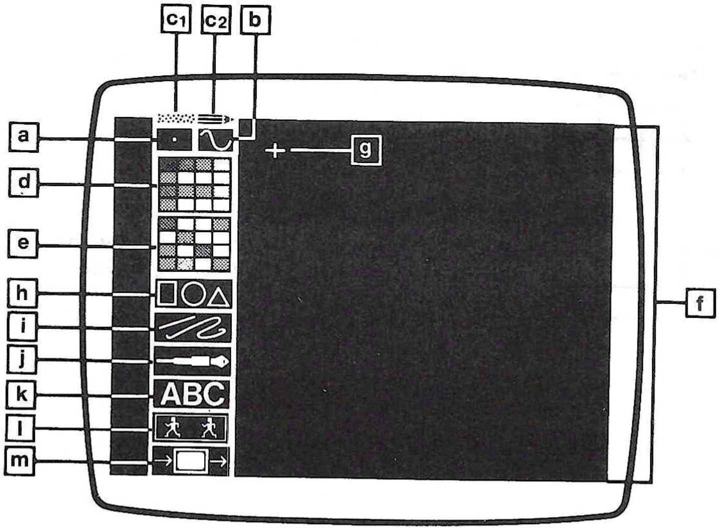
Tekenfilm-
effect
menu



Schermfuncties
& Invoer/
Uitvoer menu

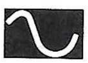
HET HOOFDMENU

Als u het programma opstart, verschijnt het hoofdmenu automatisch op uw beeldscherm. Het dient in principe om toegang te geven tot een van de submenu's.



a. 

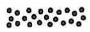
Huidige **pen-instelling** (Pen indicator).
Als het programma geladen is, wordt automatisch een dunne pen gekozen (lijndikte een beeldpunt). Ook wordt hier de ingestelde kleur aangegeven. (Bij het opstarten van het programma is dat wit.) (Zie **hoofdstuk** 3.)

b. 

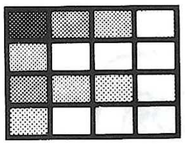
De gekozen **teken-instelling**
Bij het opstarten wordt automatisch de handteken-instelling gekozen. (Zie **hoofdstuk 3.**)

c.

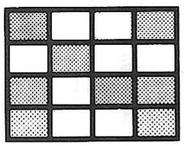
De kleine ruimte direct boven de pen- en tekeninstelling indicators is gereserveerd voor de volgende informatie:

c1.  Dit duidt aan dat het **spuit-effect** is ingesteld. (Zie **hoofdstuk 3.**)

c2.  Dit geeft aan dat de **schets-functie** is ingesteld. (Zie **hoofdstuk 3.**)

d. 

Het hoofdkleuren palet
Hier kiest u een van de 16 hoofdkleuren. (Zie **hoofdstuk 3.**)

e. 

Het subkleuren palet
De hoofdkleuren voldoen misschien niet altijd aan uw artistieke behoeften. Dit programma biedt u daarom 16 subkleuren paletten, een voor elke kleur uit het hoofdkleuren palet. Op die manier hebt u keuze uit (16 x 16=) 256 verschillende kleuren. Erg plezierig als u gebruik wilt maken van subtiele kleurgradaties. (Zie **hoofdstuk 3.**)

Als u een nieuwe kleur uit het hoofdkleuren palet kiest, dan zult u zien dat het subkleuren palet verandert en 16 kleuren laat zien, die nauw verwant zijn aan de kleur, die u uit het hoofdkleuren palet gekozen hebt. (Zie **hoofdstuk 3.**)

f.

Het werkoppervlak
Als u het progamma opstart is de achtergrondkleur zwart. U kunt het echter elke gewenste kleur geven binnen het kader van de 256 kleuren, die dit programma biedt. (Zie **hoofdstuk 6.**)

g. 

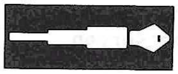
De cursor

h. 

Het geometrische teken-menu
Via dit menu kunt u heel gemakkelijk een verscheidenheid van geometrische vormen tekenen. (Zie hoofdstuk 3.)

i. 

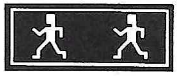
Het handteken-menu
Via dit menu kunt u handgeschreven teksten maken, vrij tekenen en verschillende kleur-effecten tot stand brengen. (Zie **hoofdstuk 3.**)

j. 

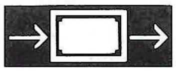
Keuze pen- en penseelsoort
Dit deel van het programma biedt u de mogelijkheid een keuze te maken uit lijnbreedte en -structuur. Ook vindt u in dit menu de contourlijn en slagschaduwinstellingen. (Zie **hoofdstuk 3.**)

k. 

Het tekstmenu
Via dit menu kunt u kiezen uit een aantal verschillende lettersoorten en speciale tekst-effecten. (Zie **hoofdstuk 4.**)

l. 

Tekenfilm-effecten
Dit menu biedt de mogelijkheid om twee, door u ontworpen objecten, onafhankelijk van elkaar op uw beeldscherm tot leven te brengen gedurende een periode van ongeveer 30 seconden. (Zie **hoofdstuk 5.**)

m. 

Schermfuncties en Invoer/Uitvoer functies
Dit deel van het programma geeft toegang tot een aantal speciale schermfuncties zoals: beeldscherm-instelling (links, rechts, op en neer), scherm schoonwissen, vermenigvuldigen van afbeeldingen, dupliceren van afbeeldingen, transformeren van afbeeldingen, kleuren zoeken, etc. (Zie **hoofdstuk 6.**)

De in- en uitvoerfuncties omvatten onder meer mogelijkheden als: het maken van afdrukken op papier, het opslaan van ontwerpen, etc. op een diskette en het opnemen en weergeven van ontwerphandelingen. (Zie **hoofdstuk 7.**)

HET VERPLAATSEN EN VERWIJDEREN VAN DE MENU'S

Als u het Designer plus programma opstart, verschijnt het HOOFDMENU aan de linkerkant van het beeldscherm en wordt later vervangen door een van de submenu's.

De menu-kolom moet altijd van het scherm verwijderd worden voordat u kunt gaan ontwerpen, etc.

Het verwijderen van de menu-kolom

Hebt u een speciale menu-functie gekozen, dan zal de menu-kolom in een aantal gevallen vanzelf verdwijnen. Gebeurt dat niet, dan zult u dat zelf moeten doen door op de **rechter actieknop van uw muis** te drukken (of op functietoets **F2**).

Hebt u het menu weer nodig om een andere functie te kiezen, druk dan even op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**).

Het verplaatsen van de menu-kolom

U kunt de menu-kolom ook naar de rechterkant verplaatsen door op functietoets **F3** te drukken. Druk nogmaals en het menu verplaatst zich weer naar links.

HET KIEZEN VAN SUB-MENU'S EN MENU-FUNCTIES

Het programma wordt vrijwel helemaal via menu's gestuurd. Dit houdt in, dat u de diverse functies heel gemakkelijk via een van de submenu's kunt kiezen.

Het kiezen van een submenu

. Verplaats de cursor naar het icoon dat het gewenste submenu aangeeft.
. Druk op de linker actieknop van uw muis (of op de SPATIE-balk) en het submenu verschijnt op uw beeldscherm.

Het kiezen van een menu-functie

Hier geldt hetzelfde eenvoudige principe als bij het kiezen van een submenu.

N.B.: Als u tot de conclusie komt dat u een verkeerd submenu of een verkeerde menu-functie gekozen hebt, breng de cursor dan even op het werkoppervlak. Het HOOFDMENU verschijnt weer en u kunt opnieuw beginnen.

Attentie!
Vergeet vooral niet het menu van het scherm te verwijderen voordat u aan het werk gaat!

BEGINNEN MET TEKENEN

Het programma is geladen en het HOOFDMENU staat op uw beeldscherm....

De computer heeft automatisch een zwarte achtergrondkleur voor het werkoppervlak, een dunne witte pen en de handtekenfunctie gekozen.

1. Verwijder eerst de menu-kolom van het scherm door op de rechter actieknop van uw muis te drukken.

2. Breng de cursor naar de plaats waar u de eerste lijn van uw tekening wilt laten beginnen.

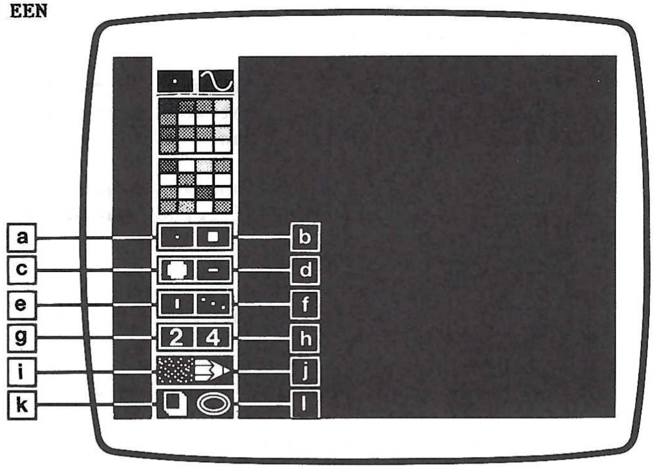
3. Druk op de actieknop en houd die ingedrukt als u de cursor weer verder beweegt. U zult zien dat hij nu een witte lijn over het werkoppervlak op uw beeldscherm trekt.

4. Laat de actieknop los als u de cursor weer wilt verplaatsen zonder een lijn te trekken.

Desgewenst kunt u nu ook de 'herstel''-functie even proberen. Druk op functietoets **F1** en u zult zien dat uw tekening van het scherm verdwijnt. Druk nog eens op **F1** en uw tekening komt weer op uw beeldscherm terug.

Het Designer plus programma heeft nog veel meer te bieden! Maak uw scherm schoon door op toets **F1** te drukken. Druk vervolgens op de rechter actieknop van uw muis (of op functietoets **F2**) om het HOOFDMENU op het beeldscherm terug te laten keren. Blijf lezen en experimenteren!

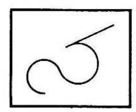
HET KIEZEN VAN EEN PEN OF PENSEEL



a.



Dunne lijn
Lijn met een breedte van een beeldpunt.



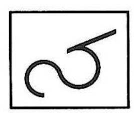
Als u ons advies gevolgd hebt, kent u inmiddels het effect dat u krijgt met de dunne pen, omdat die functie bij het starten van het programma automatisch gekozen wordt.

Er zijn echter nog diverse andere mogelijkheden:

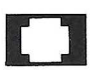
b.



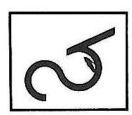
Halfvette lijn
Lijn met een breedte van drie beeldpunten.



c.

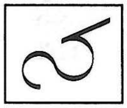


Vette lijn
Lijn met een breedte van vijf beeldpunten.



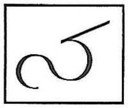
d. 

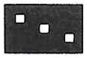
Horizontaal vette kalligrafische lijn
Eenpunts breedte horizontaal, driepunts breedte verticaal.



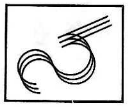
e. 

Verticaal vette kalligrafische lijn
Driepunts breedte verticaal, eenpunts breedte horizontaal.



f. 

Drievoudige kalligrafische lijn



De volgende twee functies kunnen alleen gebruikt worden in combinatie met een vette lijn (zie hierboven, punt "c"):

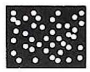
g. 

Twee-kleurenlijn
Deze instelling (in combinatie met een vette lijn) geeft een lijn in twee kleuren, die door de computer gekozen worden.

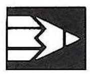
h. 

Vier-kleurenlijn
Deze instelling (in combinatie met een vette lijn) geeft een lijn in vier kleuren, die door de computer gekozen worden.

De volgende twee instellingen kunnen gebruikt worden in combinatie met alle overige pen- en penseelinstellingen. Beide moeten geactiveerd worden **nadat** u een pen of penseel gekozen hebt. Het effect kan worden opgeheven door een andere lijn-instelling te kiezen (zie punten "a" t/m "h").

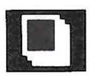
i. 

Spray-effect
Met deze instelling trekt u lijnen en krijgt u inkleur-effecten met een onregelmatig gespikkeld patroon in elke gekozen kleur.

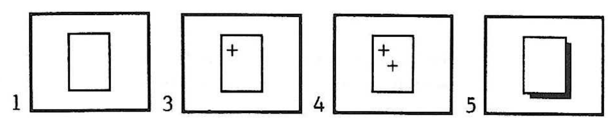
j. 

Schetspotlood en meng-instelling
Als u deze instelling kiest, tekent de computer transparante lijnen en kleur-effecten, die zich mengen met de achtergrondkleur. Het is een uitstekende manier om schetsen uit de vrije hand te maken en geeft fascinerende inkleur-effecten. De intensiteit van uw lijnen neemt elke keer als u een lijn passeert toe, totdat u de maximale intensiteit van de gekozen kleur bereikt heeft.

Met de volgende twee instellingen kunt u speciale lijneffecten bereiken:

k. 

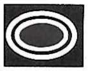
Slagschaduw
Met deze instelling kunt u voor elke willekeurige, gesloten figuur een slagschaduw-effect op uw beeldscherm maken.



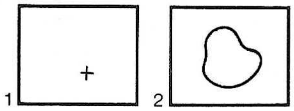
Kies eerst een kleur.

1. Teken een gesloten vorm, die u een slagschaduw-effect wilt geven. U kunt daarbij de pen-instellingen "a" t/m "f" gebruiken of een van de geometrische functies (zie **hoofdstuk 3**).
2. Kies de slagschaduw-instelling.
3. Plaats de cursor nu binnen het gebied dat u zojuist met een lijn omsloten hebt. Druk dan op de actieknop en het hele gebied zal de kleur aannemen, die u voor uw slagschaduw gekozen hebt.
4. Verplaats de cursor iets (**zonder daarbij de actieknop in te drukken!**) en een tweede cursor verschijnt. De richting, waarin u die cursor verplaatst en de onderlinge afstand tussen beide cursors bepalen het slagschaduw-effect.
5. Druk op de actieknop. De oorspronkelijk getekende vorm verschijnt weer in lijn. Alleen het slagschaduw-effect blijft in de gekozen kleur.

Als het verkregen resultaat u tegenvalt, druk dan op functietoets **F1** en het effect is weer ongedaan gemaakt.

1. 

Contourlijnen tekenen
Met deze instelling kunt u een contourlijn (alleen in eenpunts lijn) trekken rond duidelijk aangegeven, gesloten vormen in een effen kleur.



Kies eerst de kleur, waarin u de contourlijn wenst.

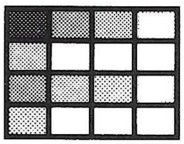
1. Plaats de cursor binnen een vlak met de kleur, die u voorzien wilt van een contourlijn.
2. Druk op de actieknop en alle vormen (en lijnen) op uw beeldscherm met die zelfde kleur worden voorzien van een contourlijn in de gekozen kleur.

HET KIEZEN VAN EEN KLEUR

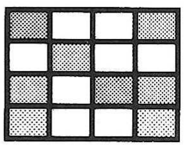
Het Philips Designer plus programma biedt u een keuze uit 256 verschillende kleuren:

. **16 basiskleuren** kunnen uit het HOOFDKLEUREN palet gekozen worden.

. Als u uw keuze uit het HOOFDKLEUREN palet gemaakt hebt, dan verandert het SUBKLEUREN palet automatisch en toont het **16** andere **subkleuren**, die nauw verwant zijn aan de door u gekozen kleur uit het HOOFDKLEUREN palet.



Hoofdmenu palet



Subkleuren palet

Het kiezen van een andere kleur

Breng de cursor naar het kleurvakje van uw keuze in het **HOOFDKLEUREN** palet. Druk dan op de actieknop. Een gele omlijsting verschijnt nu rond de door u gekozen kleur.

Zoals u ziet is ook het **SUBKLEUREN** palet veranderd, dat nu 16 kleuren toont die nauw verwant zijn aan de gekozen hoofdkleur.

Wilt u meer subtiele kleurnuances gebruiken, dan kunt u een van deze 16 SUBKLEUREN kiezen op dezelfde wijze als waarop u eerst ook uw hoofdkleur koos.

Als u nu begint te tekenen of te ontwerpen dan worden uw lijnen en andere effecten uitgevoerd in de gekozen kleur.

Hoe u kunt zien welke kleur ingesteld is

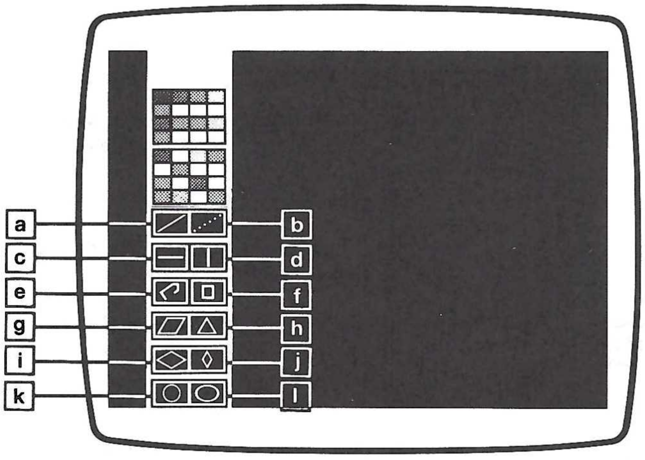
Als het programma geladen wordt, kiest de computer automatisch **wit**. Er zijn twee manieren om te zien welke kleur-selectie ingesteld is:

- De **pen-indicator**, direct boven de kleurpaletten, geeft de gekozen kleur aan.

- Een veel eenvoudigere en betere manier vindt u in de kleurpaletten zelf. De betreffende kleurvlakjes in zowel het HOOFDKLEUREN palet als in het SUBKLEUREN palet zijn omgeven door een geel kadertje, dat beter zichtbaar wordt met een meer contrasterende kleur, zoals u kunt constateren.

HET TEKENEN VAN GEOMETRISCHE FIGUREN

Activeer eerst het GEOMETRISCHE menu via het hoofdmenu.



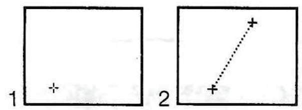
Het GEOMETRISCHE menu opent de mogelijkheid om op eenvoudige wijze verscheidene geometrische figuren op uw beeldscherm te brengen, waarbij u alle beschikbare lijnsoorten kunt gebruiken.

Maak uw keuze door de cursor op het icoon te plaatsen, dat de betreffende instelling weergeeft. Druk dan op de (linker) actieknop van uw muis (of op de SPATIE-balk als u gebruik maakt van de cursortoetsen).

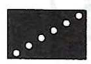
Attentie: Vergeet niet eerst de menu-kolom van het beeldscherm te verwijderen voordat u via dit menu begint te ontwerpen! (Druk dus op de rechter actieknop van uw muis.)

a. 

Het tekenen van een rechte lijn.



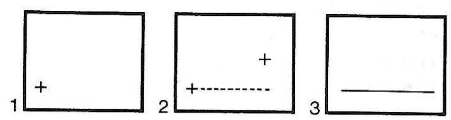
1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw lijn wilt laten beginnen. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor en u ziet dat hij gevolgd wordt door een stippellijn.
3. Druk weer op de cursortoets en de stippellijn verandert in een vaste lijn.

b. 

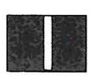
Het tekenen van een rechte stippellijn.
(Zie toelichting bovenstaand punt.)

c. 

Het tekenen van een rechte, horizontale lijn.



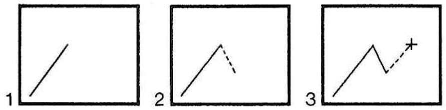
1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw lijn wenst te beginnen en druk dan op de actieknop.
2. Verplaats de cursor en u ziet dat er een stippellijn op uw beeldscherm verschijnt, recht onder of boven de cursor.
3. Druk op de actieknop en de stippellijn verandert in eèn vaste lijn.

d. 

Het tekenen van een rechte, verticale lijn.
Hier geldt in principe hetzelfde als bij het voorgaande punt.

e. 

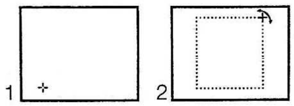
Het tekenen van aan elkaar verbonden rechte lijnen.



1. Teken uw eerste lijn zoals beschreven onder punt "a".
2. Verplaats de cursor en een tweede, gestippelde lijn volgt, beginnend bij de plaats waar uw eerste lijn eindigde. Druk op de actieknop om de stippellijn te veranderen in een vaste lijn, etc.
   U kunt deze procedure beeindigen door op de rechter actieknop van uw muis te drukken.

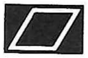
f. 

Het tekenen van vierkanten en rechthoeken, waarvan de zijden evenwijdig lopen aan de begrenzing van het werkoppervlak.

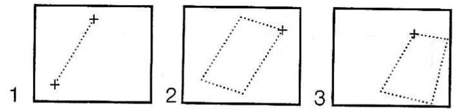


1. Breng de cursor naar de plaats waar u een van de hoekpunten van uw rechthoek wenst en druk dan even op de actieknop.
2. Beweeg de cursor weer en een rechthoek (in stippellijnen) volgt zijn bewegingen.
3. Druk op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen.

Gebruik de parallellogram-instelling om willekeurige vierkanten en rechthoeken te tekenen.

g. 

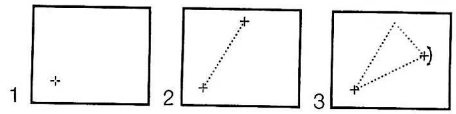
Het tekenen van parallellogrammen.



1. Teken eerst een van de zijden van het parallellogram (zie punt "a").
2. Verplaats de cursor weer en een parallellogram (in stippellijnen) volgt de bewegingen van de cursor. Druk even op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen.
3. Als een of twee van de hoekpunten in aanraking komen met de begrenzing van het werkoppervlak, dan wordt uw parallellogram vervormd.

h. 

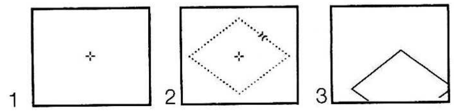
Het tekenen van driehoeken.



1. Breng de cursor naar de plaats waar u een van de hoeken van uw driehoek wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor om een van de zijden van uw driehoek te tekenen. Druk even op de actieknop als de gewenste lijn bereikt is.
3. Verplaats de cursor weer en een driehoek (in stippellijnen) volgt de bewegingen van de cursor. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.

i. 

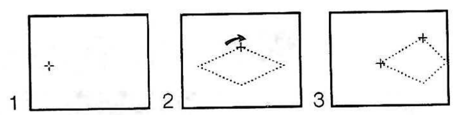
Het tekenen van standaard ruiten met diagonalen langs horizontale en verticale as.



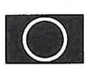
1. Breng de cursor eerst naar de plaats waar u het middelpunt van uw ruit wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor weer en er verschijnt een ruit (in stippellijnen) die de bewegingen van de cursor volgt. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.
3. Een deel van uw ruit kan buiten het werkoppervlak vallen.

j. 

Het tekenen van variabele ruiten.



1. Beweeg de cursor naar de plaats waar u een van de hoekpunten van uw ruit wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor weer en een ruit ontstaat (in stippellijnen), die de bewegingen van de cursor volgt. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.
3. Als een van de hoekpunten in aanraking komt met de begrenzing van het werkoppervlak, zult u een vervormde ruit krijgen.

k. 

Het tekenen van cirkels.
(Zie punt "i" hierboven.)

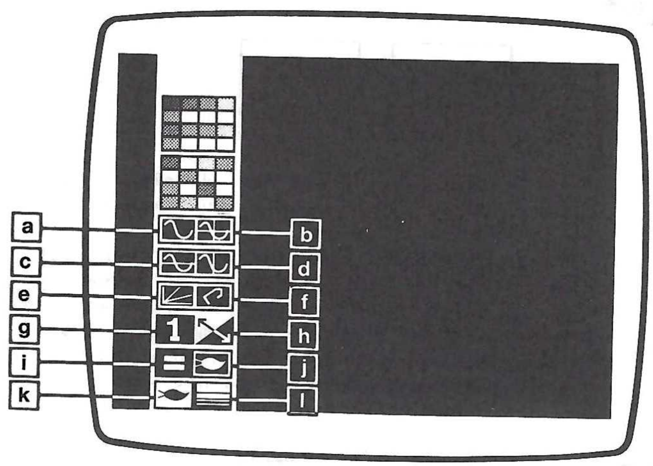
1. 

Het tekenen van ellipsen.
Zoals het tekenen van cirkels (zie boven). Het enige verschil is, dat de tweede cursor zich buiten de feitelijke ellips bevindt, aangezien hij de plaats aangeeft van een van de hoekpunten van een (denkbeeldige) rechthoek, die de ellips omsluit.

Attentie:
Als u gebruik maakt van een van de geometrische tekeninstellingen en tot de conclusie komt, dat u niet tevreden bent met de plaats van de figuur die u wilt tekenen - nadat u het eerste hoekpunt hebt vastgelegd - druk dan even op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**). De cursor en de stippellijnen verdwijnen van het scherm en u kunt opnieuw beginnen.

HANDTEKENEN

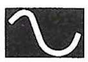
Activeer eerst het HANDTEKEN menu via het HOOFDMENU.

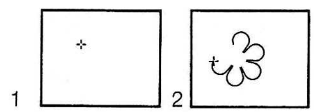


Het HANDTEKEN menu schept de mogelijkheid om geschreven teksten te maken, alsmede tekeningen en schetsen. De beste resultaten bereikt u met uw muis of met een elektronisch teken-tableau.

In dit menu vindt u ook enkele interessante en artistieke kleur-effecten, zoals het veranderen van een kleurrijk beeld in een monochrome versie, het omkeren van de kleuren en drie inkleur-instellingen.

N.B.: Vergeet niet het menu van het beeldscherm te verwijderen door op de rechter actieknop te drukken, voordat u aan het werk gaat met de door u gekozen instelling.

a.  **Tekenen uit de vrije hand.**



1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw tekening wilt beginnen **zonder daarbij op de actieknop te drukken!**).
2. Beweeg de cursor weer, terwijl u de (linker) actieknop ingedrukt houdt en de cursor trekt een witte lijn over het scherm in de gekozen lijnsoort en kleur.

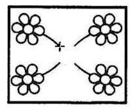
Breng de cursor naar een nieuwe positie, zonder op de actieknop te drukken, om daar uw nieuwe lijn te beginnen, etc.

Een handige tip als u iets wilt uitwissen.
U kunt functietoets **F1** gebruiken om alle lijnen te verwijderen vanaf het moment dat u een nieuwe instelling koos.

U kunt ook elk gewenst deel van uw werk uitwissen door eerst de kleur te kiezen, die overeenkomt met die van de achtergrond. Daarna kunt u ongewenste delen en lijnen van uw werkstuk met de achtergrondkleur bedekken. Zoals alle andere effecten kan ook het uitwissen weer ongedaan gemaakt worden door op functietoets **F1** te drukken.

b. 

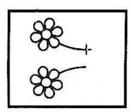
Het tekenen van vierzijdig symmetrische patronen met horizontale en verticale as.
N.B.: Deze instelling kan ook gebruikt worden in combinatie met de geometrische teken-instellingen.



Begin te tekenen alsof u gewoon uit de vrije hand tekende (zie punt "a") en er ontstaat een vierzijdig symmetrisch resultaat.

c. 

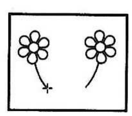
Het tekenen van symmetrische patronen met horizontale as.
N.B.: Deze instelling kan ook gebruikt worden in combinatie met de geometrische teken-instellingen.



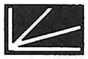
Begin te tekenen zoals beschreven bij de vrije hand instelling (zie punt "a") en u zult zien dat er naast uw ontwerp een spiegelbeeld verschijnt.

d. 

Het tekenen van symmetrische patronen met verticale as.
N.B.: Deze instelling kan ook gebruikt worden in combinatie met de geometrische teken-instellingen.

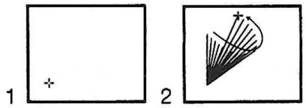


(Zie punt "c", hierboven.)

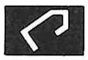
e. 

Het tekenen van een serie rechte lijnen met een gezamenlijk beginpunt.

Tip: De beste resultaten bereikt u met de schetspotlood-instelling. (Zie "Het kiezen van pen of penseel", punt "j".)



1. Breng de cursor naar het beginpunt en druk dan even op de actieknop.
2. Beweeg de cursor weer en hij wordt gevolgd door een waaier van lijnen. Druk op de actieknop om het effect te fixeren.

f. 

Het tekenen van aan elkaar verbonden rechte lijnen.

(Zie "Het tekenen van geometrische figuren", punt "e".)

BELANGRIJK

Als u op functietoets F1 drukt, verdwijnt het laatste werk, dat u gemaakt hebt.

HET WERKEN MET KLEUREN

De navolgende functies be¨nvloeden de kleuren op uw beeldscherm en kunnen er toe bijdragen enkele heel interessante effecten te bereiken. Vergeet daarbij niet, dat u het oorspronkelijk beeld altijd weer terug kunt roepen door op functietoets F1 te drukken.

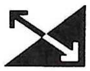
g. 

Het omzetten van kleurenbeelden in een monochrome versie.

Met deze instelling kunt u elk gekleurd beeld op uw scherm omzetten in een vrijwel monochroom beeld, in een door u gekozen kleur uit de kleurenpaletten.

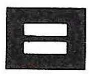
1. Kies eerst een kleur van het kleurenpalet.
2. Activeer nu op de gebruikelijke manier de monochroom instelling.
3. Druk op de rechter actieknop om het menu van het scherm te verwijderen.
4. Plaats de cursor ergens op het werkoppervlak en druk weer op de actieknop.

U kunt het volle kleurenbeeld weer herstellen door functietoets **F1** te drukken.

h. 

Het omkeren van kleuren.
Met deze instelling verandert u de kleuren van het beeld op uw scherm in hun complementaire kleuren (zoals bij een kleurennegatief van een foto).

1. Activeer de omkeer-instelling.
2. Plaats de cursor ergens op het werkoppervlak op uw scherm en druk op de actieknop.

i. 

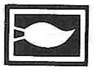
Het egaliseren van kleuren.
Deze instelling dient om het aantal verschillende kleuren op uw scherm te reduceren. U zult misschien even moeten oefenen, maar deze instelling is heel interessant voor het scheppen van ongewone, artistieke effecten, vooral als u met gedigitaliseerde beelden werkt. (Zie **hoofdstuk 7** "Het digitaliseren van beelden".)

1. Activeer de egaliseer-instelling.
2. Kies een kleur uit een van de kleurpaletten of maak gebruik van de kleuren-zoek instelling (zie **hoofdstuk 9** "Het gebruik van de schermfuncties").
3. Plaats de cursor op een kleurpunt van het beeld en druk op de actieknop.
   Alle kleuren, die liggen tussen die van het kleurpunt op uw scherm en de door u gekozen egaliseerkleur, zullen de door u gekozen kleur aannemen.

Als u niet gelukkig bent met het bereikte resultaat, druk dan op functietoets **F1** en de oorspronkelijke situatie wordt weer hersteld.

Het gebruik van de inkleur-instellingen

De volgende drie functies worden gebruikt om afgebakende stukken op uw beeldscherm in te kleuren.

j. 

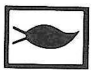
Inkleuren.
Met deze instelling kunt u elke willekeurige vorm, die door een **vaste** lijn (getekend in een van de teken-instellingen) omsloten wordt, inkleuren met een van de 256 beschikbare kleuren.

1. Kies eerst de inkleur-instelling.
2. Kies vervolgens de gewenste kleur.
3. Plaats het centrum van de cursor binnen een omsloten gebied, dat u in wilt kleuren. Druk dan op de actieknop. Als het centrum van de cursor precies op een lijn ligt, dan zal die lijn de gekozen kleur aannemen.

N.B.:
Als de vorm, die u in wilt kleuren, zelfs maar een klein "lekje" vertoont (als de lijnen niet exact op elkaar aansluiten), dan zal de kleur ook buiten de bedoelde vorm vloeien en kan hij zelfs het hele scherm vullen. U kunt de oorspronkelijk situatie weer terug krijgen door op functietoets **F1** te drukken. Repareer het lek en probeer het nog eens.

U kunt deze instelling ook gebruiken om de achtergrondkleur van het scherm te veranderen. (Met uitzondering van die stukken, die volledig ingesloten zijn door lijnen.)

U kunt het inkleur-proces op elk gewenst moment stoppen door op de ESC toets te drukken.

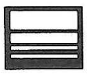
k. 

Dekkend inkleuren.
Met deze instelling kunt u een afgebakend deel van uw beeldscherm dekkend inkleuren met dezelfde kleur als waarmee u het betreffende gebied afbakende. Alle daarbinnen gelegen lijnen, patronen, etc. worden daarbij volledig afgedekt.

1. Kies eerst de gewenste kleur.
2. Teken een afgesloten vorm (gebruikmakend van de handteken-instelling of een van de geometrische teken-instellingen).
3. Plaats de cursor binnen het afgebakende gebied en druk op de actieknop. Het wordt dekkend ingekleurd met de gekozen kleur.

Bent u niet tevreden met het bereikte effect, druk dan op functietoets **F1** om de oorspronkelijke situatie te herstellen.

1.



Verlopend inkleuren.
Deze instelling werkt in principe net zoals de gewone inkleur-instelling (zie hierboven, punt "j"). Het verschil is dat het betreffende deel van het scherm niet ingekleurd wordt met een egale kleur, maar met een verlopend kleureffect variërend van de gekozen kleur naar de oorspronkelijke kleur. Het antal "stappen" is afhankelijk van de "afstand" tussen beide kleuren en kan variëren van twee tot een maximum aantal van acht stappen, beginnend op de plaats van de cursor, in opgaande en in neergaande richting.

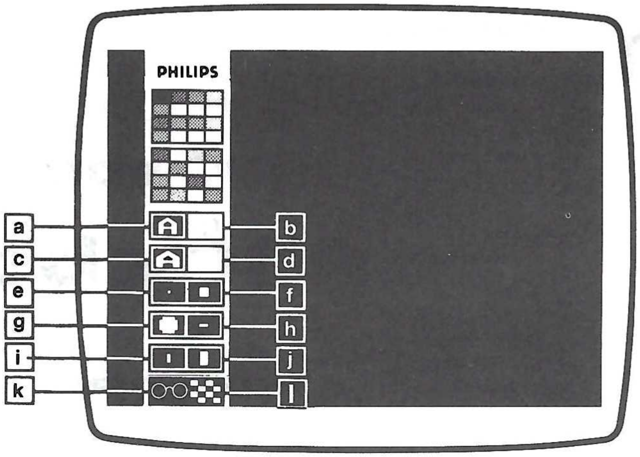
Tip: Voer wat experimenten uit! Kies bij voorbeeld een andere kleur en herhaal de procedure binnen de kleurbanen, die u hebt laten ontstaan. U zult zien dat u hiermee interessante effecten kunt bereiken!

Deze instelling kan alleen worden gebruikt binnen een afgesloten deel met een egale achtergrond.

1. Activeer de verlopende inkleur-instelling.
2. Kies een kleur uit de kleurpaletten.
3. Plaats de cursor binnen het gebied waar u het verlopende inkleur-effect wenst. Druk dan op de actieknop.

De oorspronkelijke situatie kan hersteld worden door op functietoets **F1** te drukken.

Roep eerst het TEKSTMENU op via het hoofdmenu.



Dit menu biedt de mogelijkheid om, gebruikmakend van het toetsenbord, teksten op uw beeldscherm te brengen. Daarbij kunt u beschikken over twaalf verschillende lettertypen door diverse lijnsoorten op de twee beschikbare lettervormen toe te passen. U kunt elke gewenste kleur gebruiken. Het menu omhelst ook enkele speciale effecten, waarmee u uw teksten op het beeldscherm kunt brengen.

Een goed advies! Als u teksten wilt aanbrengen op een speciaal ontwerp dat u gemaakt hebt of een plaatje dat u gedigitaliseerd hebt, dan adviseren wij u het eerst op een diskette op te slaan voordat u gaat experimenteren! (Zie hoofdstuk 7 "Het Gebruik Van De Invoer/Uitvoer functies".)

DE LETTERTYPEN

Hier zijn de lettertypen waarover u, met behulp van dit programma, kunt beschikken:

a.

Standaard letters

- **Licht**
  (eenpunts lijn) ABC abc
- **Halfvet**
  (driepunts lijn) ABC abc
- **Vet**
  (vijfpunts lijn) ABC abc
- **Breed**
  (verticaal vette lijn) ABC abc
- **Smal**
  (horizontaal vette lijn) ABC abc
- **Smal-vet**
  (zwaardere horizontaal vette lijn) ABC abc

c.

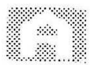
Verstevigde letters

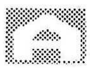
- **Licht**
  (eenpunts lijn) ABC abc
  Zeer geschikt voor het maken van ondertitels!
- **Halfvet**
  (driepunts lijn) ABC abc
- **Vet**
  (vijfpunts lijn) ABC abc
- **Breed**
  (horizontaal vette lijn) abc ABC

. **Smal**
(verticaal vette lijn) **ABC abc**

. **Smal-vet**
(zwaardere horizontaal lijn) **ABC abc**

Bovenstaande lettertypen kunnen in elke gewenste kleur direct op een achtergrond aangebracht worden of op een egale achtergrondkleur, die door de computer geselecteerd wordt:

b.  **Standaard letters met egale achtergrond**

d.  **Verstevigde letters met egale achtergrond.**

Het kiezen van een lettertype

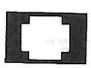
. Kies eerst een kleur voor uw letters uit de kleurpaletten.

. Kies vervolgens de gewenste basisletter: standaard of verstevigd, met of zonder egale achtergrond (zie boven).

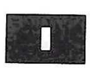
. Raadpleeg bovenstaand overzicht en kies de lijnsoort.

e.  Voor **LICHT**

f.  Voor **HALFVET**

g.  Voor **VET**

h.  Voor **BREED**

i.  Voor **SMAL**

j.  Voor **SMAL-VET**

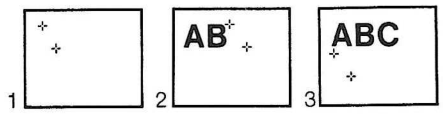
Tips:

. Probeer ook de twee- en vierkleurige lijn-effecten (zie **hoofdstuk** 3), in combinatie met de vette lettertypen, voor een opvallend effect.

. U kunt de leesbaarheid van een tekst over een gedigitaliseerd beeld verbeteren door de contour-functie te gebruiken met een contrasterende kleur (zie **hoofdstuk** 3).

. Voor subtiele "superimpose" effecten kunt u de contour-functie weer gebruiken, waarna u de oorspronkelijke letters zwart maakt en alleen de omlijning overblijft. (Zie **hoofdstuk** 3).

HET INTIKKEN VAN TEKST



Begin door een lettertype en een kleur te kiezen.

1. Breng de cursor naar de plaats waar u de eerste letter van uw eerste regel wenst. Druk dan op de actieknop en er verschijnen twee cursors, die de hoogte en de breedte van uw letters in de gekozen instelling aangeven.
2. Tik nu uw tekst in. De cursors bewegen mee en geven steeds de plaats aan waar de volgende letter zal verschijnen. Gebruik de SPATIE-balk om spaties tussen de woorden te creëren.
3. Druk op **RETURN** aan het einde van elke tekstregel en verplaats de cursors naar de gewenste beginpositie van uw volgende regel.

Wilt u overschakelen op een ander lettertype of een andere menu-functie, druk dan eerst op de RETURN toets.

Het corrigeren van fouten

Als u een tikfout gemaakt hebt, dan kunt u de **BS** (Back Space) toets gebruiken om de letter, die direct links van de cursors staat, uit te wissen.

Drukt u op functietoets F1, dan wordt de hele tekst, die u intikte nadat u een lettertype of kleur koos, van het beeldscherm verwijderd.

N.B.:
- U moet op de **RETURN** toets drukken voordat u een ander lettertype kunt kiezen.
- U kunt interessante effecten bereiken als u gebruik maakt van andere Designer plus functies, zoals het voorzien van een contourlijn, het verlopend inkleuren van de letters, etc. (Zie **hoofdstuk 3**.)

Het opslaan van tekstbestanden op diskette

Teksten en titels, inclusief speciaal ontworpen achtergronden en/of gedigitaliseerde beelden, kunnen op een diskette opgeslagen worden. (Zie **hoofdstuk 7**.)

Tekst-effect bestanden (zie hieronder) kunnen echter niet opgeslagen en bewaard worden.

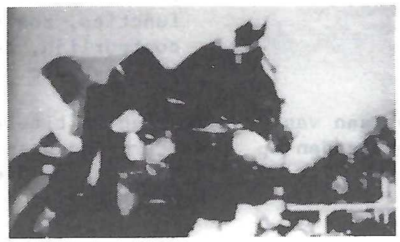
TEKST-EFFECTEN

Deze effecten kunnen in combinatie met elke willekeurige achtergrond gebruikt worden:
- Een egaal gekleurde achtergrond (voor "lichtkrant" effect).
- Een zelfgemaakt ontwerp of gedigitaliseerd beeld.

k. **"Soft-focus" effect.**

Als u beelden digitaliseert, kan het gebeuren dat het beeld wat smetjes vertoont. U kunt die met behulp van deze functie verwijderen. Het maakt uw beeld "zachter", vermindert de contrastwerking en is vergelijkbaar met het effect dat u krijgt met een fototoestel, dat niet helemaal scherp is ingesteld.

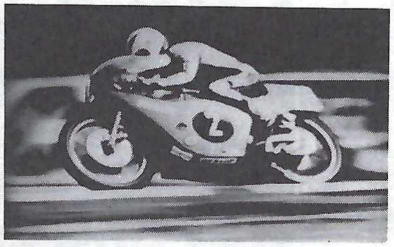




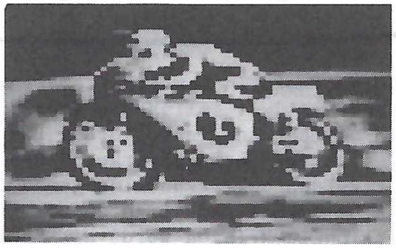
Elke keer als u op de actieknop drukt, wordt het effect sterker. Een soft-focus behandeling duurt ongeveer 30 seconden en is voltooid als de cursor weer op het scherm verschijnt. Een enkele soft-focus behandeling leidt slechts tot heel subtiele veranderingen. U kunt het stoppen door de ESC toets enige tijd ingedrukt te houden. Vindt u dat u te ver gegaan bent, druk dan even op functietoets **F1** om terug te gaan naar het voorgaande beeld.

Het is beslist de moeite waard wat met deze instelling te experimenteren, want u kunt er, na deze handeling enkele malen te herhalen, erg interessante, artistieke effecten mee bereiken!

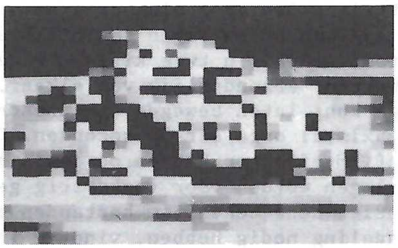
1. **Het creëren van mozaïek-effecten.**
Laten we aannemen dat dit uw oorspronkelijke, gedigitaliseerde beeld is:



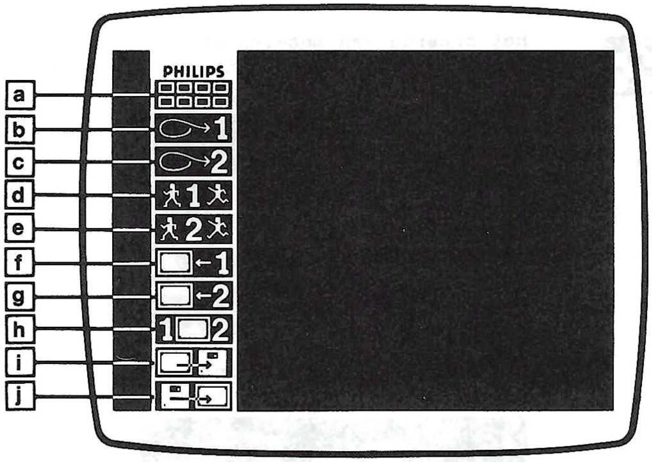
Activeer nu de mozaïek-instelling, druk op de actieknop en u krijgt dit effect:



Elke keer als u op de actieknop drukt, worden de blokjes groter.



U kunt dit achtmaal herhalen. Drukt u dan weer op de actieknop, dan verschijnt het oorspronkelijke beeld weer, zonder mozaïek-effect, waarna u opnieuw kunt beginnen.
Vindt u dat u iets te ver gegaan bent, druk dan op functietoets **F1** en het oorspronkelijke, gedigitaliseerde beeld verschijnt weer op uw scherm, klaar voor een volgende poging.



Om een voorwerp in beweging te brengen moet men een reeks vrijwel gelijke beelden "projecteren", in min of meer snelle volgorde. (We zullen deze beelden verder "bewegingsfasen" noemen.) Op deze manier worden ook tekenfilms gemaakt, waardoor met de hand getekende figuren tot leven komen. In professionele kringen wordt dit "**animation**" genoemd.

Het Philips Designer plus programma biedt de mogelijkheid om uw eigen tekenfilm-effecten te creëren, waarbij u twee kleine, bewegende voorwerpen, afzonderlijk van elkaar, over het scherm kunt laten bewegen, gedurende een periode van maximaal ongeveer 30 seconden. Complete tekenfilm-effecten kunnen op een diskette opgeslagen worden voor toekomstig gebruik. Aangezien deze tekenfilm-bestanden een speciale behandeling nodig hebben, vindt u in dit menu ook diskette-iconen voor het opslaan en laden van uw tekenfilm-bestanden.

Een advies:
We raden u aan de nu volgende aanwijzingen stap voor stap te volgen en u zult weldra in staat zijn om zelf interessante tekenfilm-effecten op uw beeldscherm te brengen! Het is veel eenvoudiger dan op het eerste gezicht lijkt!

Als u een demonstratie wenst:
Om de mogelijkheden van dit onderdeel van het Designer plus programma te demonstreren, bevat deze diskette ook een compleet "tekenfilm"-bestand met twee bewegende voorwerpen.

Als u het wilt bestuderen:
. Activeer de **LAAD** functie van dit menu.
. Kies het **DEMO.ANI** bestand en laad het in het computergeheugen, zoals beschreven in **hoofdstuk** 7.
. Als het bestand geladen is, moet u de functie "Afspelen voor twee objecten" activeren en kijk dan wat er gaat gebeuren!......
. Wilt u het geheel wat nader bestuderen, probeer dan de functies "Afspelen object 1" en "Afspelen object 2" onafhankelijk van elkaar.
. Probeer ook de "Bewegingsfasen-definitie" instelling om te zien hoe de bewegingsfasen er uit zien.

Zie **hoofdstuk** 7 "Het gebruik van de diskette-functies".

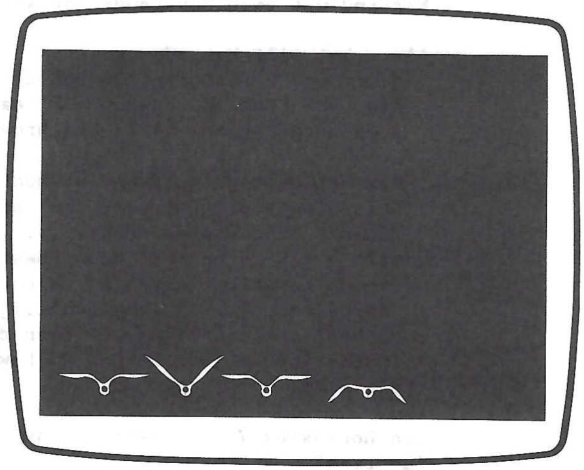
TEKENFILM-EFFECT MET EEN OBJECT

We zullen beginnen met een eenvoudig voorbeeld en ons beperken tot een enkel object.

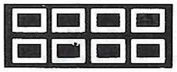
Het uiteindelijke object of figuurtje dat u kunt gebruiken meet 24 x 24 "pixels". (Een "pixel" is een beeldpunt op uw scherm.) Om u een indruk te geven van het formaat: de kleine iconen in de menu-kolommen meten 16 x 16 pixels. Dit houdt in dat uw object ongeveer anderhalf maal zo groot kan zijn. U hoeft het niet perse zo klein te tekenen, want het wordt door de computer automatisch tot de juiste proporties verkleind, zoals later uitgelegd wordt. U doet er echter verstandig aan uw figuurtje niet al te groot te tekenen omdat het dan, bij de verkleining, zijn oorspronkelijke karakter zou kunnen verliezen.

Als voorbeeld nemen we een vliegende vogel.

- Gebruik een **zwarte** achtergrond voor uw werkoppervlak.
- Activeer de **handteken-instelling** en de **dunne pen** met **wit** als kleur. (Zie **hoofdstuk 3** "Tekenen en ontwerpen".)
- Verwijder de menu-kolom van het beeldscherm door op de rechter actieknop (of functietoets **F2**) te drukken.

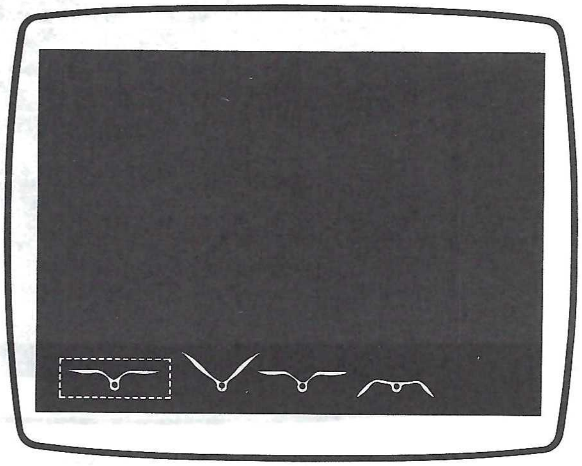


- Teken uw vliegende vogel (zie bovenstaande suggestie). Vier bewegingsfasen moeten voldoende zijn voor onze eerste demonstratie.
- Druk op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**) en het hoofdmenu verschijnt weer.
- **Kies het TEKENFILM-EFFECT menu uit het hoofdemenu.**

a. 

Activeer nu de **object-definitie** instelling

Teken een nauwsluitende rechthoek om uw ontwerp, precies zoals u zou doen als bij het tekenen van geometrische figuren. (Zie **hoofdstuk 3**.) Ditmaal hoeft u echter de geometrische instelling niet te gebruiken!
Druk even op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen. Tegelijkertijd verschijnt een reeks van 24 kleine raampjes op uw beeldscherm.

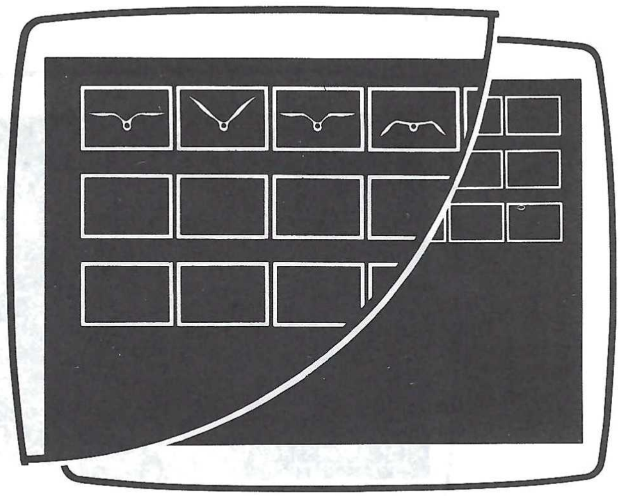


Uw "bewegingsfasen" (de vogels die u getekend hebt) moeten in deze raampjes geplaatst worden.

Voor meer gecompliceerde en subtiele "slow motion" effecten (= vertraagde beweging) kunt u alle 24 raampjes gebruiken om de bewegingen van een object te programmeren. Bent u echter van plan om een tekenfilm-effect te creëren met twee, gelijktijdig optredende objecten, dan zult u ten minste een aantal van de raampjes moeten reserveren voor uw tweede object. (Zie "Tekenfilm-effect met twee objecten".)

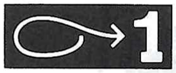
Plaats de cursor binnen het eerste raampje en druk dan even op de actieknop. Een kopie van uw ontwerp voor de eerste bewegingsfase is nu, in de juiste afmetingen, in dat eerste raampje opgeslagen.

Herhaal deze procedure voor de resterende drie bewegingsfasen van uw vliegende vogel en plaats ze in de navolgende drie raampjes.



N.B.: Uw oorspronkelijke ontwerpen blijven op het scherm staan. Dit is van belang als u meer gecompliceerde ontwerpen voor uw tekenfilm-effecten wilt gebruiken. U kunt dan een object ontwerpen en het in het eerste raampje plaatsen. Daarna gaat u terug naar de handteken-instelling en brengt de noodzakelijke wijzigingen in uw eerste tekening aan, zodat het kan dienen voor uw tweede bewegingsfase. Plaats dat in het tweede raampje, etc. (Zie ook **hoofdstuk 3:** "Een handige tip voor uitwissen".)

De "bewegingsfasen", die u net ontworpen hebt, zijn beslissend voor de beweging van de vleugels van uw vogel. Nu moet u uw computer instrueren welke vluchtlijn hij moet volgen:

b. 

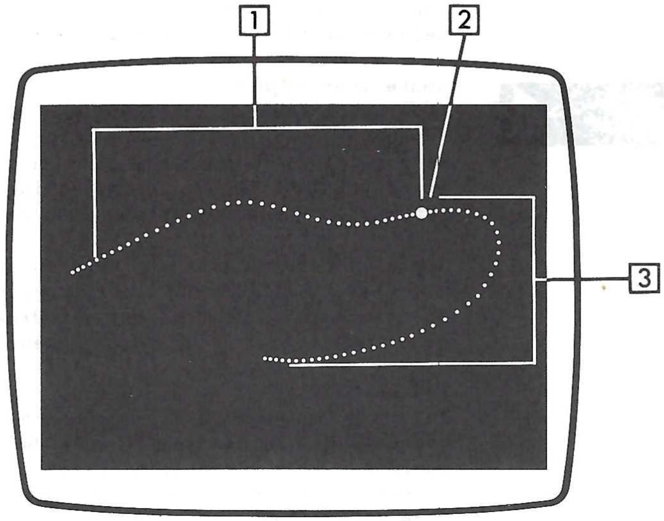
Route voor object 1
Druk op de rechter actieknop van uw muis om het hoofdmenu op uw beeldscherm terug te brengen. Kies het tekenfilm-effect menu en activeer daarna de **"route voor object 1"** instelling. De menu-kolom verdwijnt automatisch van uw scherm.

Breng de cursor naar de plaats op uw scherm waar u met uw tekenfilm-effect wilt beginnen. Druk dan op de actieknop en **houd hem ingedrukt**, terwijl u een vluchtlijn voor uw vogel tekent.

Het instellen van de snelheid.
De snelheid, waarmee uw vogel zich straks voorbeweegt, wordt bepaald door de snelheid, waarmee u zijn vluchtlijn tekent! Beweegt de cursor snel, dan doet uw vogel dat ook, etc. Op deze manier kunt u de snelheid heel gemakkelijk en vloeiend verhogen en verminderen. U kunt hem ook een poosje laten pauzeren door de cursor stil te laten staan, terwijl u de actieknop ingedrukt houdt, om daarna de vlucht weer voort te zetten.

De vluchtlijn verschijnt op uw beeldscherm in de vorm van witte stippellijnen. Naarmate u de cursor sneller over het scherm beweegt (dus hoe sneller uw vogel straks vliegt), zal de afstand tussen de stippen groter worden.

Hier hebt u een voorbeeld van een mogelijke vluchtlijn:



1. Hij begint langzaam, versnelt en gaat weer langzamer vliegen.
2. Hier staat de vogel enige tijd stil in de lucht. (Vergeet niet de actieknop ingedrukt te houden!)
3. Nu vervolgt hij zijn vlucht weer.

Tijdslimiet.
Als u de vluchtlijn tekent, moet u rekening houden met het feit dat de maximale duur van zo'n tekenfilm-effect ongeveer 30 seconden bedraagt. Als u die limiet overschrijdt, stopt de functie automatisch en dan verschijnt de menu-kolom weer op het scherm, terwijl de getekende vluchtlijn verdwijnt.

U kunt ook een kortere vluchttijd kiezen natuurlijk. In dat geval hoeft u alleen maar op de rechter actieknop (of functietoets **F2**) te drukken. De menu-kolom verschijnt weer en de vluchtlijn verdwijnt.

Als u de vluchtlijn vast wil leggen.

. Druk op de rechter actieknop van uw muis om de menu-kolom van uw scherm te verwijderen.
. Druk vervolgens op functietoets **F1** en de getekende vluchtlijn verschijnt weer. Hij is nu permanent op het scherm vastgelegd.

Dit kan een belangrijk hulpmiddel zijn als u een tweede object wilt toevoegen, aangezien de bewegingen van beide objecten, wanneer ze gezamenlijk afgespeeld worden, natuurlijk een onderlinge relatie met elkaar zullen moeten hebben.

Het instellen van de bewegings-fasen en de bewegingssnelheid.
Zoals eerder vermeld wordt een tekenfilm-effect bereikt door snel achtereen een aantal beelden te vertonen.

d. 

Instellen van beweging object 1.
Met deze instelling kunt u de opeenvolgende bewegingsfasen van uw eerste vogel bepalen. Waar het op neerkomt is dus, dat u uw computer instrueert welke bewegingsfasen u in welke volgorde wenst, alsmede de snelheid waarmee hij zijn vleugels beweegt.

Als u deze menu-functie activeert, verschijnen de 24 raampjes weer op uw beeldscherm.

. Plaats de cursor binnen het raampje met de bewegings-fase waarmee u wilt beginnen. Druk dan op de actieknop.

Elke keer als u op de actieknop drukt, zal het gekozen beeld gedurende 1/25 seconde op de beeldbuis verschijnen om dan gevolgd te worden door het volgende. Het eindresultaat zou dan wat vreemd zijn voor een gracieus vliegende vogel. U moet daarom enkele malen op de actieknop drukken, misschien drie of vier maal, om de beweging wat te vertragen voordat u de cursor naar de volgende fase beweegt.

Ga zo op dezelfde manier door met de volgende bewegingsfasen die u wilt gebruiken, in de volgorde waarin u ze wilt laten verschijnen.

Beoordeling van het effect.
Druk op functietoets **F5** en uw vogel vliegt, de vluchtlijn volgend met de snelheid zoals u die hebt uitgetekend.

U kunt de vlucht elk gewenst moment onderbreken door weer op functietoets **F5** te drukken. Als u dat doet, verschijnen de 24 raampjes weer op het scherm. Druk nog eens op dezelfde toets en de raampjes verdwijnen, terwijl de vogel zijn vlucht voortzet.

BELANGRIJK!
U moet de vogel beslist eenmaal laten vliegen door op functietoets F5 te drukken. Doet u dat niet, dan worden de nodige vluchtinstructies NIET in het computergeheugen opgenomen!

Het instellen van een nieuwe bewegingsvolgorde.
Bent u niet tevreden met het resultaat, dan kunt u heel eenvoudig opnieuw beginnen met het programmeren van een andere volgorde of bewegingsfrequentie. (Zie hierboven.)

Druk weer op functietoets **F5** om de nieuw-geprogrammeerde vluchtbeweging te bekijken.

Als u ergens gedurende de vlucht van uw vogel door wilt gaan met de vleugelslag van het voorgaande stuk van de vlucht, druk dan op functietoets **F4**.

Het veranderen van de route.
Als u de vluchtroute wilt veranderen, hoeft u alleen maar een een nieuw vluchtpatroon te tekenen (zoals boven omschreven). De nieuwe route vervangt de oorspronkelijke automatisch.

Het halverwege veranderen van de beweging.
Als u uw eerste poging tot het tot leven brengen van uw getekende object ziet (aannemende dat u onze aanwijzingen gevolgd hebt), dan zult u de vleugelslag van uw vogel ergens gedurende de vlucht wellicht willen veranderen. U zou bijvoorbeeld een snellere vleugelslag kunnen wensen, terwijl de vogel in de lucht stil staat, om zo het effect van een biddende roofvogel na te bootsen.

Ga eerst terug naar het tekenfilm-menu. Kies dan "Instellen van beweging object 1".

- Druk op functietoets **F5** om uw vogel te laten vliegen.
- Volg zijn vlucht zorgvuldig en druk weer op functietoets **F5** als hij het punt bereikt heeft waar de vogel in de lucht stil staat.

De 24 raampjes verschijnen weer op uw beeldscherm.

In dit geval kunt u dezelfde bewegingsfasen gebruiken met dit verschil, dat u de actieknop voor elke fase slechts een- of tweemaal indrukt om op die manier de vleugelslag te versnellen.

U kunt de beweging zo vaak veranderen als u wilt en zelfs overschakelen op heel andere bewegingsfasen. (Een figuurtje dat eerst van links naar rechts wandelt, zich omdraait en daarna weer terugwandelt bijvoorbeeld.)

In dit geval zult u wellicht weer terug willen schakelen op een langzamere vleugelslag als de vogel zijn vlucht voortzet.

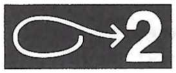
Druk op functietoets **F5** om uw vogel te laten vliegen of activeer de "Afspeelinstelling voor object 1" functie om het geheel te beoordelen.

TEKENFILM-EFFECT MET TWEE OBJECTEN

U hebt zojuist gezien hoe u een vogel kunt laten vliegen. Maar hoe gaat dat met twee vogels?

In ons voorbeeld kunt u gebruik maken van dezelfde bewegingsfasen als die welke we gebruikten voor de eerste vogel. Als u een tekenfilmpje maakt van een jongetje, dat een meisje ontmoet, hebt u uiteraard twee, herkenbaar verschillende objecten nodig. Aangezien we dergelijke subtiele verschillen niet zien als het om vogels gaat, hoeven we nu alleen maar een andere vluchtlijn voor onze tweede vogel te tekenen, waarbij we dezelfde bewegingsfasen kunnen gebruiken als voor de eerste vogel.

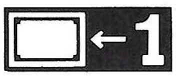
Voor meer geraffineerde tekenfilm-effecten zult u nieuwe bewegingsfasen moeten definiëren, op dezelfde manier als u deed voor uw eerste object.

c. 

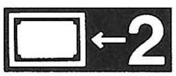
Route voor object 2
Hier kunt u in principe dezelfde procedure volgen als bij het tekenen van de vluchtlijn voor uw eerste object. Het enige verschil is, dat de lijn die u nu tekent in rood op het beeldscherm komt om het gemakkelijker voor u te maken hem te onderscheiden van de vluchtlijn voor uw eerste vogel, die in wit op uw beeldscherm staat. (Aannemende tenminste dat u onze aanwijzingen stipt gevolgd hebt!...)

e. 

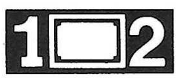
Instelling van beweging object 2
Volg dezelfde procedure als bij object 1.

f. 

Afspelen object 1
Activeer deze functie eerst. Druk dan weer op de actieknop en de door u geprogrammeerde vlucht van uw eerste vogel wordt afgespeeld.

g. 

Afspelen object 2
Als hierboven, nu voor uw tweede vogel.

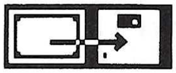
h. 

Afspelen beide objecten
Als hierboven, maar nu voor beide vogels tegelijk.

Een suggestie:
Waarom probeert u niet een deel van een gedigitaliseerd beeld tot leven te brengen? Neem bij voorbeeld een afbeelding van de Mona Lisa en probeer eens haar te laten knipogen!

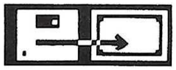
HET LADEN EN OPSLAAN VAN TEKENFILM-EFFECTEN

Uw complete tekenfilm-effect kan op een diskette worden opgeslagen en later weer in het geheugen van uw computer geladen worden. Alles wat u op een diskette opslaat wordt een "bestand" genoemd en in dit specifieke geval spreken we over een "animation" bestand, hetgeen "tekenfilm-bestand" betekent.

i. 

Het inladen van een "tekenfilm-bestand" van een diskette
Als u deze functie activeert, verschijnt automatisch een complete inhoudsopgave van alle tekenfilm-bestanden, die op uw diskette zijn opgeslagen.

Voor verdere aanwijzingen, zie **hoofdstuk 7** ("Het gebruik van de diskette-functies").

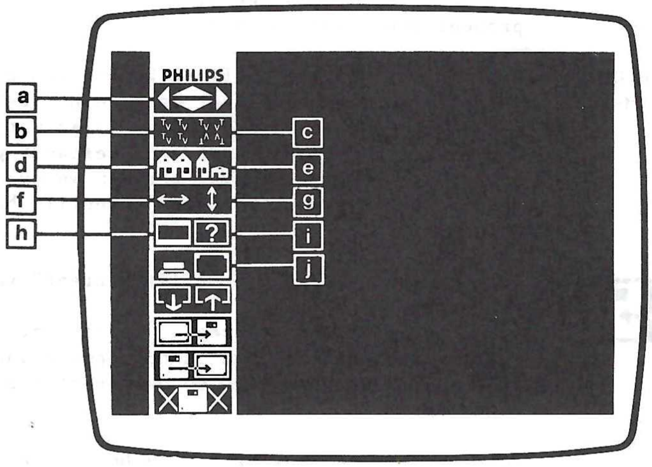
j. 

Het opslaan van een "tekenfilm-bestand" op een diskette.
Als u een tekenfilm-bestand op een diskette wilt opslaan, moet dat gebeuren onder een "bestandsnaam", gevolgd door een speciale annex: ANI (van "animation").

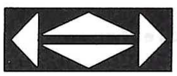
Als u een tekenfilm-bestand via deze menu-functie opslaat, dan zal de computer automatisch de annex **.ANI** achter de door u gekozen bestandsnaam zetten.

Voor verdere aanwijzingen, zie **hoofdstuk 7**.

Kies eerst het SCHERMFUNCTIES en INVOER/UITVOER FUNCTIES MENU, via het hoofdmenu.



ALGEMENE SCHERM-FUNCTIES

a. 

Bijstellen van het scherm.
Met deze functie kunt u het Designer plus werkoppervlak op het beeldscherm van uw TV centreren. Als u videobeelden digitaliseert, dan zult u zien dat het eigenlijke videobeeld groter is dan het werkoppervlak van dit programma. Met behulp van deze functie kunt u het werkoppervlak iets (acht pixels) in elke richting verplaatsen. Op die manier kunt u er voor zorgen, dat uw gedigitaliseerde beeld de meest essentiele onderdelen van het videobeeld bevat.

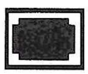
Beweeg de cursor naar een van de rode markeringen en druk op de actieknop. Telkens als u drukt, verschuift de omgrenzing van het beeldoppervlak een stapje, tot het maximale aantal van acht pixels bereikt is.

 naar links

 naar rechts

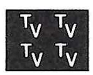
 naar boven

 naar beneden

j. 

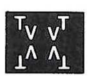
Het scherm wissen.
Als deze functie is ingeschakeld, worden alle ontwerpen en gedigitaliseerde beelden van het scherm gewist. (Druk op functietoets **F1** om ze weer te laten verschijnen als u dat wenst.)

HET MANIPULEREN VAN AFBEELDINGEN

b. 

Het vermenigvuldigen van afbeeldingen.
Schakel eerst deze functie in. Verwijder daarna de menu-kolom. Druk op de actieknop. Wacht een ogenblik en uw ontwerp of gedigitaliseerd beeld verschijnt viermaal, in gereduceerd formaat, op uw scherm.

Druk op functietoets **F1** om de oorspronkelijke situatie te herstellen.

c. 

Het vermenigvuldigen van afbeeldingen met vierzijdig symmetrisch effect.
Deze functie is in principe gelijk aan bovenstaande. Ditmaal echter worden de vier afbeeldingen gespiegeld met vierzijdig symmetrisch effect.

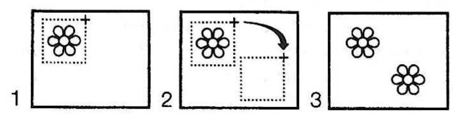
Druk op functietoets **F1** om de oude situatie weer te herstellen.

N.B.: Bovenstaande functies ("b" en "c") leveren de beste resultaten als ze worden toegepast op meer gecompliceerde ontwerpen, vooral als die met de schetspotlood-instelling gemaakt worden (zie **hoofdstuk 3.**) Bij eenvoudige ontwerpen, zoals een vierkant of tekst, kan het resultaat minder overtuigend zijn.

d.



Het dupliceren van afbeeldingen binnen het werkoppervlak.
Met deze instelling kunt u afbeeldingen dupliceren.



1. Teken een nauwsluitende rechthoek rond het object dat u wilt dupliceren. Volg daarbij dezelfde procedure als beschreven in **hoofdstuk 2.** Als u op de actieknop drukt blijft de rechthoek in stippellijnen staan.
2. Beweeg de cursor en een zelfde rechthoek volgt.
3. Druk op de actieknop en de rechthoek verdwijnt, terwijl een identieke kopie van het oorspronkelijke object verschijnt.

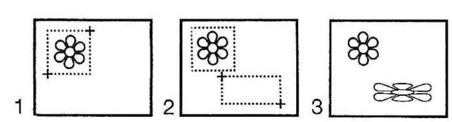
Deze functie kan worden toegepast op zelfgemaakte ontwerpen en op gedigitaliseerde beelden.

Druk op functietoets **F1** om de oude situatie te herstellen.

e.



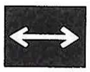
Het transformeren van afbeeldingen.
Met deze instelling kunt u afbeeldingen (via de computer gemaakte ontwerpen, teksten of gedigitaliseerde beelden) transformeren.



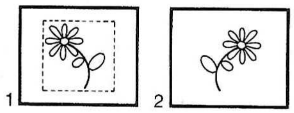
1. Teken een rechthoek rond het object dat u wilt transformeren (zie punt "d" hierboven).
2. Verplaats de cursor en teken een tweede rechthoek, die u smaller, breder, hoger en/of lager maakt.
3. Druk op de actieknop en de rechthoek verdwijnt, terwijl een getransformeerde versie van het oorspronkelijke beeld achterblijft.

N.B.: Wilt u een getransformeerde versie van het hele werkoppervlak maken, volg dan gewoon de begrenzing van het werkoppervlak bij het tekenen van uw eerste rechthoek.

Ook hier kan de oorspronkelijke situatie hersteld worden door op functietoets **F1** te drukken.

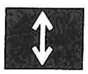
f. 

Horizontaal spiegelen van afbeeldingen.



1. Teken een rechthoek rond het object of rond dat deel van uw gedigitaliseerde beeld, dat u wilt spiegelen (zie bovenstaand punt "d").
2. Druk op de actieknop en een spiegelbeeld verschijnt.

U kunt de oorspronkelijke situatie weer herstellen door op functietoets **F1** te drukken.

g. 

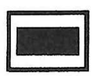
Verticaal spiegelen van afbeeldingen.
Als hierboven. Ditmaal echter wordt de afbeelding ondersteboven gezet.

HET VERANDEREN VAN DE BEELDSCHERMKLEUR

Veranderen van de kleur van het werkoppervlak.
Als het programma start, is de ondergrondkleur van het werkoppervlak zwart. U kunt de kleur heel makkelijk veranderen (voordat u begint met ontwerpen of nadat u het scherm gewist hebt) met behulp van een van de inkleur-instellingen (zie **hoofdstuk 3**, "Handtekenen").

- Activeer eerst de inkleur-instelling (zie **hoofdstuk 3**).
- Kies een kleur uit de kleurpaletten (zie **hoofdstuk 3**).
- Verwijder het menu van het beeldscherm door op functietoets **F2** te drukken.
- Druk op de actieknop en het werkoppervlak wordt ingekleurd met de kleur, die u zojuist gekozen hebt.

h.



Veranderen van de kleur van de omkadering van het werkoppervlak.
Als het programma is opgestart, wordt het werkoppervlak omgeven door een blauw kader, zodat u de ruimte, waarbinnen u met het Philips Designer plus programma kunt werken, makkelijk kunt herkennen. U zult de omkadering wellicht een andere kleur willen geven als u gaat superimposen over bewegende videobeelden.
De kleur van de omkadering kan heel makkelijk veranderd worden:

- Kies een kleur voor de omkadering, uit de kleurpaletten of door gebruik te maken van de kleuren-zoek instelling, zoals hieronder omschreven.
- Activeer deze functie en de omkadering zal de nieuw gekozen kleur aannemen.

i.



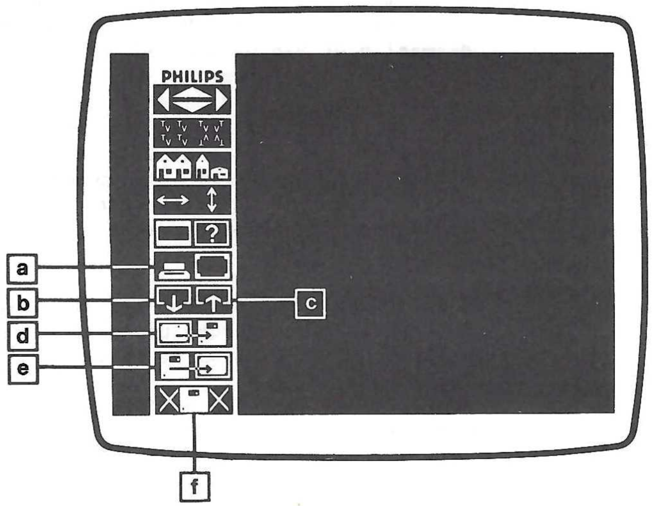
Kleuren zoeken
Als u werkt met gecompliceerde ontwerpen (en gedigitaliseerde beelden!), dan zult u misschien moeite hebben precies vast te stellen welke kleuren gebruikt werden. Deze kleuren-zoek instelling kan u daarbij helpen.

1. Schakel eerst de kleuren-zoek instelling in. In de menu-kolom ziet u het hoofdmenu weer met beide kleurpalletten. **Verwijder de menu-kolom ditmaal niet van uw scherm!**
2. Beweeg de cursor over het werkoppervlak zonder de actieknop in te drukken en kijk daarbij naar de kleurpaletten! Zij veranderen elke keer als u een andere kleur passeert.
3. Plaats de cursor zorgvuldig op een punt met de kleur die u wilt identificeren. Druk op de actieknop en de computer schakelt automatisch op die kleur over.

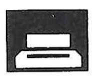
Voor additionele schermkleur-effecten zie:

- **Hoofdstuk 3**: Monochrome beelden, kleur-omkeren, kleur-egalisatie en verlopend inkleuren.
- **Hoofdstuk 4**: Soft-focus effect en moza¨ek-effect.

HET MAKEN VAN AFDRUKKEN OP PAPIER



a.



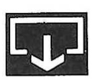
Als u beschikt over een goede, grafische matrix printer, dan kunt u zwart/wit afdrukken op papier maken op ongeveer A5 formaat (20 x 11,5 cm).

Plaats de cursor op het afdruk-icoon en druk op de actieknop. Als er niets gebeurt, kijk dan of uw printer goed aangesloten en ingeschakeld is.

HET OPNEMEN EN WEERGEVEN VAN ONTWERP-HANDELINGEN

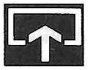
Met deze twee functies kunt u ontwerp-handelingen gedurende een periode van ongeveer drie minuten vastleggen en ze later weer precies zo, en met dezelfde snelheid waarmee ze werden uitgevoerd, weergeven.

b.



. Activeer eerst de opneem-functie. Vanaf dit moment worden al uw ontwerp- en andere activiteiten gedurende een periode van 3 minuten door de computer opgenomen en in het computergeheugen vastgelegd.

. Ontwerp uw titel, maak een tekening, etc., maar overschrijd daarbij de tijdslimiet van 3 minuten niet.

c. 

. Activeer de afspeel-functie en wacht even. Uw ontwerp-handelingen zullen precies zo worden weergegeven als ze werden uitgevoerd.

U kunt het weergeven stoppen door de **ESC** toets voor enige tijd ingedrukt te houden.

HET GEBRUIK VAN DE DISKETTE-FUNCTIES

Met dit programma kunt u uw ontwerpen, gedigitaliseerde beelden, tekenfilm-effecten, opname en weergave van ontwerp-handelingen, etc. op een diskette vastleggen voor toekomstig gebruik. De enige uitzondering is, dat u geen complete tekst-effecten en video-effecten op uw diskette vast kunt leggen.

Een advies:
Zorg er voor dat u altijd wat blanco, geformatteerde diskettes voorhanden hebt als u met het Philips Designer plus programma werkt!

Het identificeren van uw bestanden

Een complete bestandsnaam bestaat uit twee essentiele onderdelen:

. **De feitelijke bestandsnaam.**
Maximum lengte van 8 letters en/of cijfers. De volgende tekens kunnen ook gebruikt worden:
$ & # % @ ( ) / ^ { } ~ en ! .

. **De bestandsnaam-annex.**
Deze annex bestaat uit drie letters, voorafgegaan door een punt "." en dient om de aard van het bestand aan te geven. Werkend met het Philips Designer plus programma zult u een van beide annexen moeten gebruiken:

- **.ANI** voor bestanden met tekenfilm-effecten (zie **hoofdstuk 6**). ("ANI" is een afkorting van "Animation", een Engelse term die gebruikt wordt om het tot leven brengen van getekende objecten aan te duiden.)
- **.PIC** voor alle andere bestanden, die via dit programma tot stand gebracht worden.

Bestandsnamen zonder annex of bestandsnamen met een andere annex zijn niet via dit programma tot stand gebracht en kunnen ook niet via de diskette-functies van dit programma geladen of op een diskette geschreven worden. Het is echter wel mogelijk om dergelijke bestanden van uw diskette te verwijderen, door gebruik te maken van de wis-functie.

Het in werking stellen van de diskette-functies

Er zijn twee manieren om toegang te krijgen tot de diskette functies van het Philips Designer plus programma:

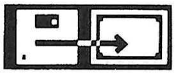
a. Via het Invoer/Uitvoer functies menu, waarbij u drie mogelijkheden hebt:

- **LADEN** ("LOAD")
  Om een Designer plus bestand van uw diskette in het computer-geheugen te laden.
- **OPSLAAN** ("SAVE")
  Om een designer plus bestand op diskette op te slaan.
- **WISSEN** ("KILL")
  Om een bestand van uw diskette te verwijderen.

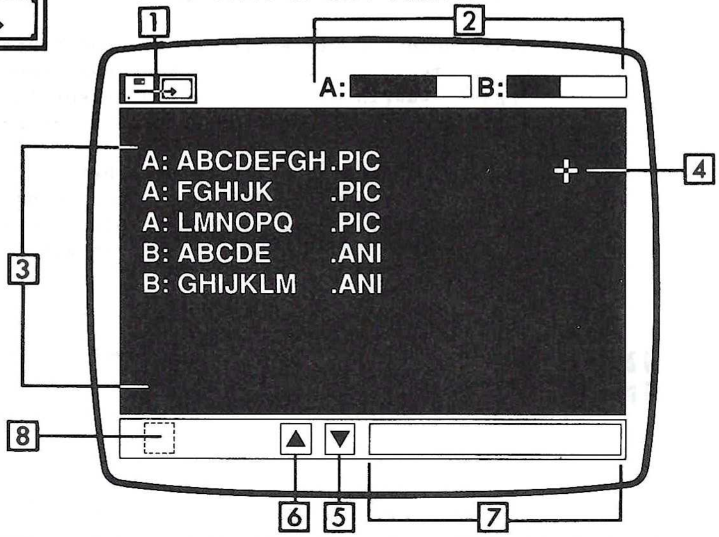
b. Via het tekenfilm-effect menu, in welk geval u alleen kunt beschikken over twee mogelijkheden:

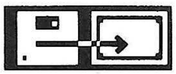
- **LADEN** ("LOAD")
  Om een tekenfilm-bestand van uw diskette in het computergeheugen te laden.
- **OPSLAAN** ("SAVE")
  Om een tekenfilm-bestand op uw diskette op te slaan.

Het laden van een bestand van een een diskette

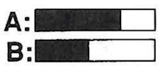
e. 

Activeer eerst de laad-functie.



1. 

Het speciale **LAAD**-icoon bevestigt dat de laad-functie in werking gesteld is.

2. 

Dit zijn de disk drive indicators. Als u slechts een drive gebruikt (de ingebouwde drive), dan verschijnt alleen de "**A:**" indicator op uw scherm. Gebruikt u een tweede drive (ingebouwd of los), dan verschijnt er ook een "**B:**" indicator, vooropgesteld dat er een diskette in de drive is en (bij gebruik van een externe drive) dat de drive is ingeschakeld.

De balk(en) in de indicator(s) geven een ruwe indicatie van de hoeveelheid opslagruimte, die al gebruikt is op de diskette(s). Hoe langer de balk, des te minder ruimte u nog vrij hebt op uw diskette.

3. Als u deze functie activeert via het tekenfilm-effect menu, dan verschijnt hier een inhoudsopgave, waarin uitsluitend alle tekenfilmbestanden ("**.ANI**" bestanden) worden weergegeven.

Als u deze functie activeert via het Invoer/Uitvoer menu, dan omvat de inhoudsopgave een overzicht van alle Designer plus bestanden op uw diskette (zowel "**.ANI**" bestanden als "**.PIC**" bestanden).

4. 

Dit is de grafische cursor, waarmee u ongetwijfeld vertrouwd geraakt bent bij de andere Designer plus functies.

Het zoeken van een bestand op uw diskette

Het is goed mogelijk dat uw diskette meer bestanden bevat dan op een enkele pagina kunnen worden weergegeven.

5. 

Plaats de cursor (4) op deze icoon, druk op de actieknop en de volgende pagina verschijnt op uw beeldscherm.

6. 

Plaats de cursor (4) op deze icoon, druk op de actieknop en u ziet de voorgaande pagina op uw beeldscherm.

Er zijn twee manieren waarop u een bestand, dat u wilt laden, kunt kiezen:
Verplaats de grafische cursor (4) naar het bestand in de inhoudsopgave, dat u wilt laden. U zult zien dat de bestandsnamen geaccentueerd worden als de cursor passeert. Stop de cursor als het bestand dat u wilt laden geaccentueerd wordt. Druk op de actieknop en het betreffende bestand wordt geladen.

7. Tik de complete bestandsnaam met annex (vergeet vooral de punt "." tussen beide niet!), voorafgegaan door de identificatie van de disk drive (**A:** of **B:**, indien van toepassing), zonder dat u de SPATIE-balk gebruikt. Druk op de **RETURN** toets en, als alles in orde is, zal uw bestand geladen worden.

Als u een bestand laadt van de **A:** drive, dan hoeft u de drive-identificatie niet in te tikken.
Als u een tekenfilm-bestand laadt via het tekenfilm-menu, dan wordt de bestandsnaam-annex **(".ANI") automatisch toegevoegd.**

Als het laad-proces goed verlopen is verschijnt het hoofdmenu weer op uw scherm.

8. Doet zich een storing voor, waardoor het gewenste bestand niet geladen kan worden, dan verschijnt er een foutmeldings-icoon. (Zie "Foutmeldingen", aan het einde van dit hoofdstuk.)

Het laden van meerdere bestanden
U kunt op elk gewenst moment bestanden laden. Het resultaat is echter afhankelijk van de, op dat moment bestaande situatie en het soort bestand dat u wilt laden.

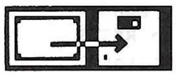
Als u een tekenfilm-bestand laadt wordt elk, eerder geladen tekenfilm-bestand uit het computergeheugen verwijderd.

Als u een tweede beeld-bestand laadt, zal het eerste beeld-bestand in het computergeheugen opgeslagen worden, terwijl het nieuw geladen bestand op uw beeldscherm verschijnt. (Druk op functietoets **F1** en het eerder geladen beeld verschijnt op uw scherm.)

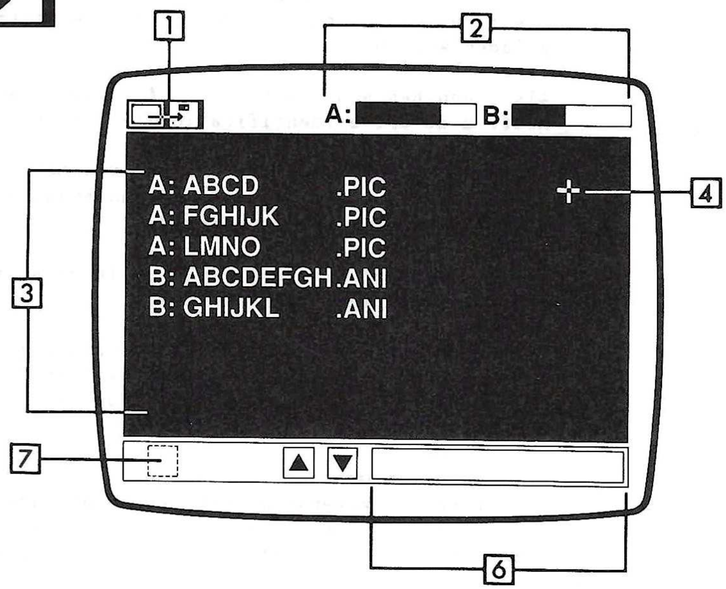
Als u een derde beeld-bestand laadt, wordt een voorgaand bestand uit het computergeheugen verwijderd.

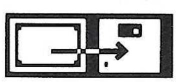
Als u een ontwerp of gedigitaliseerd beeld, dat u niet wilt verliezen, op het scherm hebt, sla het dan eerst op diskette op voordat u andere beeld-bestanden gaat laden!

Het opslaan van een bestand op diskette

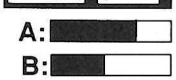
d. 

Activeer eerst de opslag-functie.



1. 

De **OPSLAG**-icoon verschijnt om u er aan te herinneren dat de **OPSLAG**-functie ingeschakeld is.

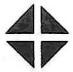
2. 

Dit zijn de disk drive indicators. Zie punt 2 bij "Het laden van een bestand van een diskette". De balken geven een ruwe indicatie van de ruimte op uw diskette(s), die al in beslag genomen is.

3.

Als u binnenkomt via het Invoer/Uitvoer menu, dan verschijnt hier een inhoudsopgave van alle beeld-bestanden (**.PIC**) en tekenfilm-bestanden (**.ANI**). **A:** betekent dat het bestand op de diskette in de A-drive staat. **B:** betekent dat het bestand op de diskette in de tweede drive staat (ingebouwd of extern).

Als u deze functie activeert via het tekenfilm-effect menu, dan toont de inhoudsopgave alleen de tekenfilm-bestanden (.**ANI**) op uw diskette(s).

4.  Dit is de grafische cursor.

5. Maak er een gewoonte van de inhoudsopgave te raadplegen voordat u een nieuwe bestandsnaam kiest. Zie de **LAAD** functie punten (3) en (4).

6. Hier kunt u de naam intikken waaronder u het bestand op uw diskette op wilt slaan. Een zelfde combinatie van bestandsnaam en annex kan slechts eenmaal op dezelfde diskette gebruikt worden.

Gebruikt u een reeds bestaande naam, dan zal het eerder onder die naam opgeslagen bestand "overschreven" worden. (Zie ook bij foutmeldingen.)
Geef eerst de disk drive aan, waarin zich de diskette bevindt waarop u het bestand op wilt slaan. (**A**: voor de oorspronkelijke eenheid, **B**: voor een tweede disk drive.)
Gebruik niet meer dan acht tekens voor de bestandsnaam en tik daarna de annex in, voorafgegaan door een punt ".".
. **ANI** voor een tekenfilm-bestand. *
. **PIC** voor alle andere bestanden, die tot stand komen via het Designer plus programma.
Gebruik daarbij de SPATIE-balk niet!
Voer uw bestandsnaam definitief in door op de RETURN toets te drukken.

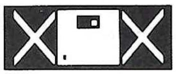
* Als u de **OPSLAG**-functie geactiveerd hebt via het tekenfilm-menu, wordt de bestandsnaam-annex automatisch toegevoegd.

Als u een bestand opslaat, dat u eerder ingeladen hebt van uw diskette om daarin wat wijzigingen aan te brengen en u het oorspronkelijke bestand niet wilt bewaren, dan kunt u dezelfde bestandsnaam gebruiken of de cursor-zoek methode toepassen (zie bij het laden van bestanden hierboven).

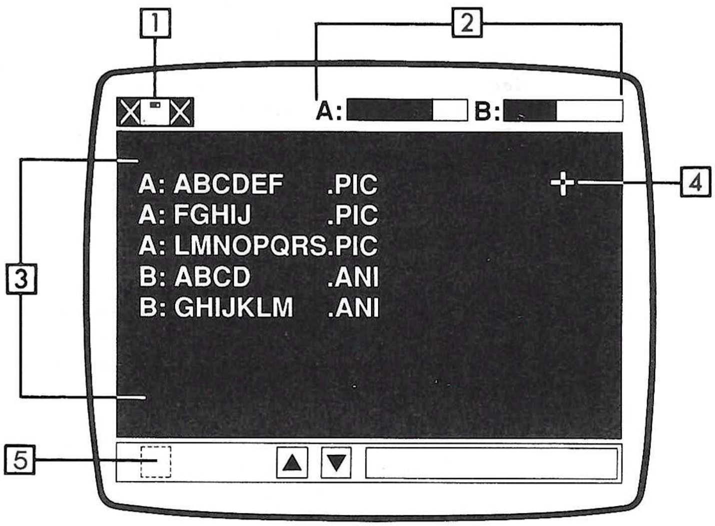
7. Als er iets mis gaat bij het opslaan van uw bestand, dan verschijnt er een foutmeldings-icoon. Zie "Foutmeldingen" aan het einde van dit hoofdstuk.

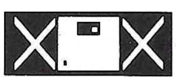
Als uw werkstuk goed op diskette is opgeslagen verschijnt het HOOFDMENU weer op uw beeldscherm.

Het verwijderen van een bestand van een diskette

f. 

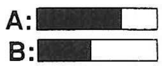
U kunt deze functie alleen activeren via het Invoer/Uitvoer menu.



1. 

Het WIS-icoon (ook wel KILL-icoon genoemd) uit de menu-kolom verschijnt. Deze functie kan tot gevolg hebben dat een van uw bestanden verloren gaat!

Hebt u deze functie per ongeluk geactiveerd, druk dan op functietoets **F2** (of de rechter actieknop) om terug te keren naar het HOOFDMENU. Begin daarna opnieuw.

2. 

Dit zijn de disk drive indicators. (Zie "Het laden van een bestand van een diskette").

3\. Een volledige inhoudsopgave van alle bestanden op uw diskette(s) verschijnt op het scherm. U kunt die Designer plus bestanden herkennen aan hun bestandsnaam-annex (**.PIC** of **.ANI**).

4\. 

Dit is de grafische cursor.

Het kiezen van het bestand dat u wilt verwijderen

Volg hier dezelfde procedure als omschreven bij het laden van bestanden.

Druk op de actieknop als u het bestand, dat u wilt verwijderen, gevonden hebt.

5\. **Het verwijderen van het bestand.**
Een icoon verschijnt hier om u te waarschuwen voor het feit dat het bestand, dat u zojuist geselecteerd hebt, van de diskette verwijderd zal worden als u verder doorgaat.

U kunt nog van gedachte veranderen en teruggaan naar het HOOFDMENU door op functietoets **F2** te drukken (of op de rechter achtieknop van uw muis).

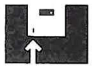
Druk op de actieknop (of op de RETURN toets), als u er zeker van bent, dat u het gekozen bestand van uw diskette wilt verwijderen.

Als het bestand van uw diskette verwijderd is verschijnt het hoofdmenu weer op uw scherm.

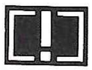
Foutmeldingen

Bij elk van de bovenomschreven handelingen kan een van de volgende foutmeldings-iconen verschijnen om kenbaar te maken dat u iets fout gedaan hebt of dat het systeem niet goed functioneert.

Als de icoon rood is moet u verder voorzichtig zijn, aangezien dan de mogelijkheid bestaat dat u uw bestand verliest!



Diskette is beveiligd tegen overschrijven ("Write protected").
(Deze icoon verschijnt alleen als u probeert een bestand op een diskette op te slaan.)
Wilt u het bestand perse op deze diskette opslaan, dan zult u eerst de diskette uit de sleuf moeten nemen om het "write protect" schuifje te sluiten. Schuif hem daarna weer in de disk drive en druk op de actieknop (of RETURN toets).



Bestand bestaat al op deze diskette.
(Deze icoon verschijnt alleen als u een bestand op diskette op wilt slaan.)
Deze icoon is rood omdat er gevaar dreigt! Als u doorgaat, dan wordt het oorspronkelijke bestand, dat onder die zelfde naam opgeslagen is, overschreven. Het betekent dat het verloren gaat.

Wilt u het eerder, onder die naam opgeslagen bestand overschrijven, druk dan op de actieknop (of RETURN toets).
Het nieuwe bestand zal het oude bestand met dezelfde naam "overschrijven" en vervangen.

Indien u het eerder opgeslagen bestand niet wilt verliezen, gebruik dan een andere bestandsnaam en herhaal de procedure.



Bestand niet gevonden.
Deze icoon kan verschijnen als u een bestand wilt laden of als u een bestand van een diskette wilt verwijderen en als u uw keuze gemaakt hebt door de bestandsnaam zelf in te tikken. Het kan vier oorzaken hebben:

- U hebt de disk drive niet geïdentificeerd of een foutieve bestandsnaam en/of bestandsnaam-annex gebruikt.
  Raadpleeg de inhoudsopgave en corrigeer de bestandsnaam en/of annex. Vergeet de punt tussen beide niet en gebruik de spatie-balk niet! Als u een bestand laadt via de laad-functie van het tekenfilm-menu, wordt de annex (**.ANI**) automatisch toegevoegd.
  Tik de juiste bestandsnaam in of gebruik de cursor-zoek mogelijkheid (zie boven). Druk dan weer op de actieknop (of op de RETURN toets).

. U hebt "illegale" symbolen gebruikt (zie "Het identificeren van bestanden") of u hebt een naam gebruikt die overeenkomt met een, voor het systeem gereserveerd woord.
Breng de benodigde correctie aan en ga verder.

. Er is geen diskette in de drive of de diskette is niet goed in de drive geplaatst. Herstel de fout en ga verder.

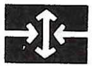
. Het bestand dat u zoekt staat niet op de diskette(s). Schuif een andere diskette in de disk drive, en kies de betreffende functie weer.



Diskette is vol.
Deze icoon verschijnt als de computer heeft vastgesteld, dat er niet voldoende vrije ruimte op uw diskette is voor uw nieuwe bestand. Een andere mogelijkheid is dat het maximale aantal bestanden op de diskette al bereikt is.
Vergeet niet, dat de disk drive indicators slechts een ruwe indicatie geven van de reeds gebruikte opslagcapaciteit van uw diskette(s)!

U hebt nu twee mogelijkheden:
. Ga naar het HOOFDMENU, verwijder de betreffende diskette en vervang hem door een andere. (Wij adviseerden u in het tweede hoofdstuk al wat extra, geformatteerde diskettes bij de hand te houden voor dergelijke noodgevallen!). Activeer de opslag-functie weer en volg daarna opnieuw de voorgeschreven procedure.
. Gebruik de **WIS**-functie uit het Invoer/Uitvoer menu om een ander en minder belangrijk bestand van uw diskette te verwijderen en op die manier ruimte te scheppen voor uw nieuwe bestand. U moet daarbij echter wel bedenken, dat beeld-bestanden (**.PIC**) veel ruimte op een diskette nodig hebben (± 53 Kb!). Het verwijderen van een ander, kleiner bestand biedt misschien geen oplossing voor uw probleem.

De beste oplossing is dan ook een andere diskette te gebruiken.



Invoer/Uitvoer fout.
Deze icoon verschijnt weer in rood omdat hij een waarschuwing inhoudt! Er kan een situatie ontstaan zijn, die schadelijke gevolgen heeft voor uw bestand.

Er zijn een aantal mogelijke oorzaken:

- **Slecht geformatteerd.**
  Uw diskette is niet goed geformatteerd. Probeer een andere diskette.

- **Hardware-fout.**
  Uw computer of disk drive functioneert niet goed.

- **Geen diskette.**
  Er is geen diskette in de drive of de diskette is niet goed in de drive geplaatst. Herstel de fout en ga verder.

Als u denkt dat het probleem verholpen is, ga dan naar het hoofdmenu en probeer het nog eens.

Als u de oorzaak niet kunt vinden, dan bestaat de kans dat er iets mis is met uw apparatuur. In dat geval raden wij u aan uw computer door een erkende handelaar na te laten zien.

8 DE PHILIPS DESIGNER PLUS KALEIDOSKOOP

Het Philips Designer plus programma heeft tenslotte nog een verrassing voor u: de kaleidoskoop!

Druk op functietoets **F10** (hoofdlettertoets + F5) en de computer tracteert u op een eindeloze, fascinerende verscheidenheid van steeds weer veranderende patronen en kleuren!

Tip: U kunt de kaleidoskoop op elk gewenst moment laten stoppen door de **ESC** toets in te drukken en ingedrukt te houden tot u ziet, dat hij ook werkelijk gestopt is. U kunt zo'n beeld dan als achtergrond gebruiken voor andere ontwerp-werkzaamheden.